# CLUB Nintendo



**Tips de:**
Banjo-Tooie

**Conoce a:**
- Star Wars Rogue Leader
  Rogue Squadron 2
- Breath of Fire
- Tactics Ogre
- Golden Sun
- Klonoa
  Empire of Dreams

**Reporte del SpaceWorld 2001**



Mario Sunshine



Legend of Zelda

NINTENDO GAMECUBE

Año 10
No. 10
Precio
$18.00 M.N.
0 10722 98452 6 10


CHOCOLATE ES ENERGÍA
Este
Nestlé
CARLOS V
McDonald's
Presenta esta envoltura en McDonald's más $9.90 y llévate una hamburguesa
Cont. Net. 23g
Chocolate con Leche
o
Nestlé
CARLOS V
McDonald's
Presenta esta envoltura en McDonald's más $9.90 y llévate una hamburguesa
Cont. Net. 23g
Chocolate a la Francesa
Este
Presenta en Mc Donald's
una envoltura de
Carlos V Leche o Francesa
más $9.90 y llévate
una hamburguesa con queso
y un refresco de 12 oz.
CARLOS V y McDonald's
comparten una rica historia.
+$9.90
VIGENCIA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DEL 200
NO APLICA EN DESAYUNOS
Nestlé
La pasión por el chocolate

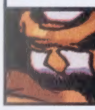


# SUMARIO

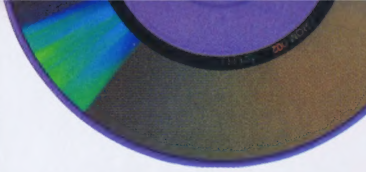


10



*Este es el rombo de septiembre*



ISSN 0188-7610

Año X #10 Octubre 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

**GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.**

**PRESIDENTE**
Ricardo Shahín
**DIRECTOR COMERCIAL**
Javier Contreras Urruchúa
**DIRECCION EDITORIAL**
José Sierra
Gus Rodríguez
**PRODUCCION**
NTWK Creatividad y Diseño
**DIRECTOR DE ARTE**
Francisco Cuevas Ortiz
**DISEÑO GRAFICO**
Antonio Carlos Rodríguez
**CORRECCION DE ESTILO**
Ma. Antonieta Ramírez
**INVESTIGACION**
Javier Chávez "Conejo"
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
**ASISTENTE DE INVESTIGACION**
Ana L. Velázquez
**AGENTES SECRETOS**
**Axy/Spot**
**ASISTENTE DE ARTE**
José Luis Suárez

**EDITORIAL TELEVISA**

**PRESIDENTE**
Ramón Alberto Garza
**VICEPRESIDENTE EDITORIAL**
Irene Carol
**VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES**
Raúl Braulio Martínez
**VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES INTERNACIONALES**
Eduardo Michelsen
**DIRECTOR DE FINANZAS**
Sergio Carrera Dávila
**DIRECTOR DE PRODUCCION**
Juan Carlos Espinosa
**DIRECTOR DE CIRCULACION INT.**
Anastacio Cisneros
**DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PR/USA**
Armando Merino
**DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL**
Roberto Sroka
**GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL**
José R. Villa
**EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA**
**GERENTE GENERAL Y REPRESENTANTE LEGAL**
Constanza de Serna
**GERENTE DE PUBLICIDAD**
Beatriz Pizarro


Año 10 # 10, Revista mensual, Octubre 2001. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México, y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. **(DR.) CLUB NINTENDO.** Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
**Editor Responsable:** Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.
Revista **CLUB NINTENDO.** No. 10/10 (MR) 2001 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 75 # 12-12 Santafé de Bogota D.C. Colombia. Conmutador: 3492211, Suscripciones: 3492211 ext: 149 y 150, Fax: 3492211 ext: 154 E-mail suscripciones: susctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx Colombia:Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Victor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
**ARGENTINA:** Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946 / 5178 / 8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 399-6399. Gerente Comercial: Maria Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Legal: Marlene Larson Conus, Gerente de Ventas: Maria de Los Angeles Swinburn. Coordinación: Aquiles Sepúlveda F., Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.



SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33



PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo añо10 #10
Certificado ante el Notario Público #57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

# EDITORIAL

Bienvenidos nuevamente a nuestro club en donde este mes hemos tenido la suerte de presentarte un Reporte con las últimas noticias del lejano oriente que se presentaron en el Show de Nintendo conocido como Space World 2001.

Las novedades del Nintendo GameCube como: The Legend Of Zelda y Mario Sunshine son verdaderamente sorprendentes. Por su parte el Game Boy Advance ha logrado captar la atención de muchos licenciatarios que se mueren de ganas por producir y programar juegos para este pequeño sistema que seguramente se convertirá en el favorito de chicos y grandes.

Con la nueva forma de comunicación entre el NGC y el GBA estamos seguros que los licenciatarios harán cosas increíbles y Nintendo ya puso la muestra de cómo se hacen las cosas.

Esperamos que disfrutes este número como nosotros disfrutamos traerte todas las noticias y reportes de cada excelente juego para los sistemas de Nintendo.



# Dr. Mario



Hola amigos de Club Nintendo, quisiera molestarlos con tres preguntas: ¿Por qué en The Legend of Zelda (NES) y The Adventures of Link (NES) Link tiene el pelo café y ojos negros al igual que en la serie, mientras que en el Nintendo 64 (Ocarina of Time y Majora's Mask) Link tiene pelo rubio y ojos celestes?
¿Quién es el papá de Link?
Espero que me puedan responder.
Les agradece su amiga:

Cristina Dávila

***El motivo por el cual Link cambió de "look" es porque simplemente Shigeru Miyamoto decidió darle un cambio para diferenciar los Link de diversos sistemas, además de que en A Link to the Past (SNES) también tiene los ojos negros y el cabello café. Como podrás ver en nuestro reporte del Space World 2001, Link vuelve a tener cambios radicales.***
***El padre de Link nadie sabe donde está.***



The Legend of Zelda
A Link to the Past (SNES)

♦

Queridos amigos de Club Nintendo:
Les mando esta carta pidiéndoles que publiquen técnicas y estrategias para cualquier juego de Pokémon, ya que vivo en Costa Rica y aquí yo soy el campeón de esta área como entrenador Pokémon.
Me gustaría que también pusieran direcciones o e-mails de las personas que están interesadas en enfrentarse en este juego de cualquier parte del mundo para contactarnos entre nosotros y retarnos fácilmente.
En lo personal quisiera poder retar a Adolfo Neri así que le hago una propuesta abierta por lo que pongo mi dirección para que me hable cuando guste.

Apartado Postal 8-4780-1000
San José, Costa Rica
Alvaro Zamora Arias
Costa Rica

***Lo importante del juego es que tú mismo saques tus propias técnicas para que así en verdad te conviertas en un entrenador Pokémon experto... tal vez convenzamos al Panteón para que escriba algo, ya que según él es el mejor de por estos lares. No es mala tu idea de poner un reporte especial de los entrenadores de varias partes del mundo, así que trabajaremos en ello.***

♦

Querido Dr. Mario:
Un Amigo tiene el juego de Super Street Fighter II de Super Nintendo. En la opción Super Battle, cuando pierdo, antes de salir el conteo, salen las caras del vencedor y el vencido, pero con palabras en japonés al igual que en los finales.
Otra falla que tiene es que Balrog se llama M.Bison, Vega se llama Balrog, y M.Bison se llama Vega. ¿El cartucho está bien o tengo que mandar a repararlo?
Por favor respondan que nos urge saber la respuesta.

Claudio Sánchez y
Eric Román Cabrero
Chile

***Seguramente tienes la versión japonesa del juego ya que originalmente los personajes que mencionas tienen esos nombres, pero en América los cambiaron por algunas cuestiones tanto de imagen como legales. Balrog se parece mucho a Micke Tyson y podría significar la violación de derechos de autor, Vega es un apellido español por lo que le queda mucho mejor que Balrog ¿no crees? Y las siglas de M.Bison ya estaban programadas por lo que lo único que tuvieron que hacer es cambiar los nombres para evitar problemas (aunque creara un poco de confusión entre ambas versiones), así que deja de preocuparte y disfruta del juego.***

♦

Hola amigos de Club Nintendo, les escribo para felicitarlos porque su revista es la mejor del mundo y muy barata pero en algunos lugares las venden a $28 Pesos y en puestos de periódicos a $38, pero donde vivo la compro a $20 cuando en la portada dice que cuesta solamente $18.00 Pesos Mexicanos.
Otra pregunta que me gustaría hacerles es ¿cuánto tiempo se tardan en hacer su revista?
Pasando a otra cosa, ¿cuáles serán los títulos que saldrán al mismo tiempo que el Nintendo GameCube?

¿El Game Boy Advance puede utilizar baterías recargables?
Gracias por ponerle atención a mi carta.

Ricardo León
Baja California, México

***Ricardo, no dejes que otra gente se aproveche de ti, el precio de la revista es el que viene en la portada, te recomiendo que busques un local o establecimiento en donde te respeten el precio. Con respecto a otros países, vean el precio que viene en la portada y no dejen que les cobren de más.***
***La producción editorial nos lleva todo un mes para recopilar toda la información y diseñarla para que te guste. A parte se lleva aproximadamente otro mes en imprimir todas las copias y distribuirlas.***
***Sí, el Game Boy Advance puede funcionar con baterías recargables y para que veas los juegos que se lanzarán junto con el Nintendo GameCube, pasa a la última página para descubrirlo.***

♦

Cuates de Club Nintendo, sólo tengo una duda ¿Quién comenzó el rollo de Club Nintendo? Ya que su revista ha durado mucho, pero ¿Quién dijo "Yo voy a hacer una revista que hable de trucos y tips de Nintendo y quién los patrocinó? o ¿Robaron un banco o vaciaron sus ahorros?
Les agradezco los diez años que llevan haciendo un excelente trabajo.

Rogelio Nasaed Díaz Torres
Coahuila, México

***Gamela México, que en 1991 era directamente Itochu quien se encargaba de importar los productos Nintendo, tenía la necesidad de promover sus artículos de una manera eficaz para que todos sus consumidores se enteraran de lo nuevo, los trucos y atenderlos como se merecen. Unos meses antes, José Sierra y Gustavo Rodríguez producían un "fancine" para un par de locales de Nintendo en la ciudad de México, así que ellos se pusieron en contacto con la directiva de Itochu para producir una revista. Para la distribución se pensó en la casa editora más importante del país por lo que Itochu, Network (agencia publicitaria de Sierra y Rodríguez) y Editorial Televisa afinaron detalles para que en 1991 saliera a la venta el primer número de nuestra revista.***



*Ya han pasado 10 años desde que comenzamos*

♦

¿Cómo están amigos de Club Nintendo?
Tengo 25 años y he jugado juegos de video desde los tiempos del NES, Super NES y Nintendo 64. Mi preocupación es si para el Nintendo GameCube habrá gran variedad de juegos para la audiencia madura o juegos de horror ya que para el N64 hubo muy pocos. Quiero saber si Nintendo sacará más juegos de horror aparte de Eternal Darkness. Shadowman salió para el N64, ¿Saldrá la secuela para el GameCube?
Este nuevo sistema (el NGC) ¿estará dirigida para niños o tendrán más flexibilidad?
Por favor hablen del tema ya que su respuesta es importante para mí.
Atentamente:

Irving
Panamá

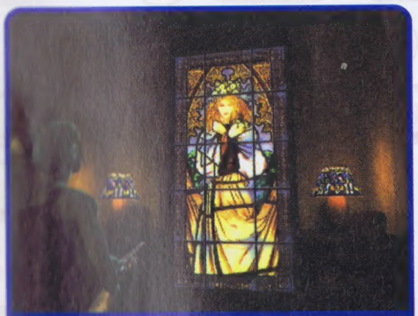
***Como podrás ver, Nintendo ya aprendió la lección de no dejar afuera a una parte importante de sus consumidores como son los mayores de edad (por así llamarlo) y prueba de ello es el juego de Eternal Darkness que está siendo producido por la misma compañía. Por otra parte, la decisión de sacar sagas en el Nintendo GameCube es de los mismos dueños de los derechos. Esperamos que compañías como Capcom, Konami entre muchas otras también pongan su granito de arena y produzcan juegos "Mature" para este sistema.***

♦

Querido Dr. Mario, tal vez sea uno de los últimos en enterarme pero por favor contéstame estas preguntas que me están comiendo el cerebro.
1¿Se dedicará Nintendo a programar juegos tipo Anime en mayor número?
2¿Me pueden decir un juego aparte de Resident Evil Zero y Eternal Darkness que sea para adultos?
3¿Creen que el GameCube utilice todo su potencial en algunos juegos? (¿Lo hizo el N64? Dicen que el PS2 nunca lo hará)
4¿Qué juegos de Game Boy Advance tienen mejores gráficas y para qué es la luz adaptable?
5¿Sega sólo se va a dedicar a programar o va a navegar en varias aguas?
6 ¿Me pueden decir el nombre de algunas consolas que no tuvieron tanto éxito?
Gracias por contestar mi carta.

Tenchi
Panamá

***Como ya lo mencionamos en la carta anterior, depende mucho de quién sea el propietario de los derechos para hacer los juegos en cualquier sistema, tanto juegos Mature como títulos basados en series animadas.***
***Aún no se puede decir o definir cuál o cuáles juegos están aprovechando el máximo de los recursos del Nintendo GameCube simplemente porque a penas viene la primera generación de títulos para este sistema. Para muestra de que hay juegos del N64 que han sabido explotar los recursos del sistema, basta que veas los juegos de la última generación para que te des cuenta de la experiencia que los programadores han adquirido al paso de los años, sólo así podrás hacer una comparación.***
***En el caso del Game Boy Advance pasa lo mismo, tendrás que esperar a la segunda generación de juegos para poder ver si los programadores le han metido galleta a sus juegos.***
***La lámpara adaptable simplemente te permite jugar aún en la obscuridad.***
***En el mercado casero, Sega sólo programará juegos para diversos sistemas, sin embargo seguirá con su gran legado de Arcadias, abriendo muchísimas posibilidades.***



Eternal Darkness
Verdaderamente aterrorizante

***Con respecto a las consolas, en todo el mundo han salido infinidad de consolas, algunas copias baratas de otras, por lo que es muy difícil poder ennumerarte todas ellas (aún sólo las originales). Claro está que Japón es el primer país en producir tecnología para el entretenimiento electrónico casero, pero en otros países del mundo también se interesan en este mercado.***

♦

Estimados amigos de Club Nintendo. He visto varios videos del Star Wars Rogue Squadron 2 para Nintendo GameCube en Internet y la verdad no puedo creer que realmente sea el sistema el que está generando las imágenes. Por favor diganme si simplemente son video generados por computadora por que se ven aún mejor que el Star Wars Starfighter de PS2.
Felicidades por la calidad de nuestra revista y espero que me puedan contestar.

Julian Pareja Mendez
Colombia

***La verdad no sabemos tu fuente de información (por así decirlo), pero en este número encontrarás un previo del Star Wars Rogue Leadre: Rogue Squadron 2 para el Nintendo GameCube y todas las imágenes que te presentamos son verdaderamente increíbres corriendo a una velocidad de 60 Frames por Segundo. En el E3 pasado también comparamos ambas versiones y nos fuimos de espaldas al jugarlo y notar verdaderamente la diferencia de ambos, por lo que si eres fan ce la serie de Star Wars, bien vale la pena que veas nuestro primer artículo de un juego de NGC.***

♦

Querido Dr. Mario:
Esta es la primera vez que le escribo ya que en Perú sale su revista con un mes de atraso. Espero que puedan hacer algo por esto.
Por otra parte, quiero preguntarles ¿qué paso con Super Wario? Es una de mis secciones favoritas y me da lástima que no la hayan publicado.
¿Habrá Pokémon para el Game Boy Advance?
Esperando que me tomen en cuenta, les agradezco que hayan leído mi carta.

Jochi Wong A.
Lima, Peru

***Lamentablemente es muy difícil hacer cambios en la producción que se va fuera de México, por lo que tienen que hacer algunos cambios, ajustar el precio entre otros factores. Esperamos que aún así disfruten de nuestra revista, que finalmente también es de ustedes ya que a donde lleguen los productos de Nintendo, habrá un club de amigos que hablen de juegos y se entretengan por horas con los productos de esta compañía.***
***Super Wario está de regreso con su sección y está bastante entusiasmado en continuar con su legado y esparciendo sus conocimientos a todos sus lectores.***
***En el Space Word Nintendo no se dijo nada de un nuevo juego de Pokémon, pero estamos seguros que ya están haciendo algo para todos los fans de esta serie.***

♦

***Te recordamos la nueva dirección de la redacción para que envíes todas las cartas que quieras para cualquiera de las secciones, incluyendo la Galería de Adeleine.***

***Hamburgo #10***
***Primer Piso***
***Colonia Juárez***
***México, D.F.***
***Código Postal 06600***

***O si prefieres enviarnos un correo electrónico a:***

***clubnin@nintendo.com.mx***

***Y no olvides visitar:***

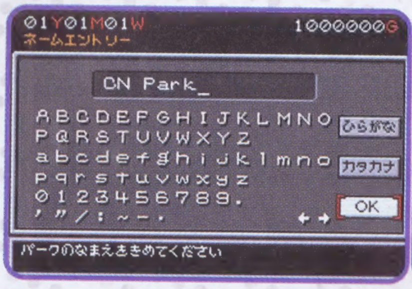
***www.nintendo.com.mx***

# JURASSIC PARK III
## PARK BUILDER

Después de ver por primera vez Jurassic Park (la primera película), ¿deseaste tener tu propio parque lleno de dinosaurios? ¿quisiste darle de zapes al señor John Hammond por los errores que cometió al hacer su parque sin pensar en las consecuencias? ¿o simplemente eres un aficionado a los juegos de estrategia tipo Sim City?

Si tu respuesta a alguna de estas preguntas (o a todas) es sí, tenemos un juego que está hecho a tu medida. Jurassic Park 3: Park Builder es uno de los tres juegos basados en la cinta Jurassic Park 3 que se van a lanzar para el Game Boy Advance. En este divertido y entretenido juego tienes el poder y (afortunadamente) el presupuesto para crear el parque de tus sueños.









Antes que nada, debes ponerle un nombre a tu parque, si no los turistas no lo podrán recomendar con sus amistades. Recuerda que el nombre de tu parque es importante y que no puedes estarlo cambiando, así que decide muy bien.







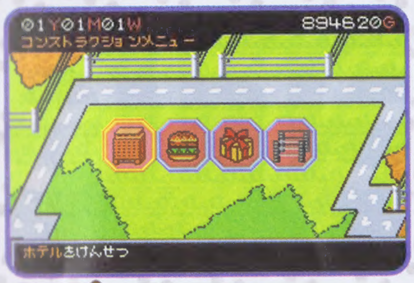
Como te podrás imaginar, el dinero es un factor muy importante en este juego, debes tomar en cuenta que algunas cosas puedes dejarlas para después y otras no pueden esperar, todo depende de tí y de tus decisiones para hacer el parque lo más exitoso posible. Para mantener el lugar, debes saber también usar la mercadotecnia y valerte de todo tipo de negocios posibles para incrementar tus ingresos.

El juego tiene mucho parecido a los ya clásicos Sim City, aquí tienes una isla a tu disposición para que construyas tu parque y mucho dinero para realizarlo. Al principio podrás (o deberás) limpiar los arbustos y árboles con ayuda de una excavadora mecánica, claro, los obreros tienen familias y cobran su salario; así que debes saber cuáles árboles tirar y cuántos.

Una cosa muy importante es construir las carreteras necesarias para el recorrido en el parque, mientras más ingresos tengas, podrás ampliar el parque para que puedas abarcar más lugar en la isla.





Puedes poner hoteles para los turistas, restaurantes, cafeterías, tiendas de souvenirs (chacharitas para comprar con el logotipo del parque, o sea, recuerditos), fuentes de sodas y estacionamientos. Todo esto debe llevar una tarifa, ya sea por cubierto, por noche o por tiempo, debes tener en cuenta que el precio de las cosas no debe ser muy alto porque si no la gente no va a querer regresar a tu parque; por otra parte, si das muy baratas las cosas puedes perder miles de dólares y no podrás sustentar los gastos del parque. Todo cuenta y debes ponerte muy listo para saber administrar todos los negocios, que puedes checar por separado o en conjunto para facilitarte la existencia.



Pero, ¿qué sería de un parque de dinosaurios sin dinosaurios? Como la gente está pagando por admirar a estos reptiles ya extintos, debes complacerlos con todas las especies disponibles. Primero debes ir al laboratorio y elegir el tipo de DNA que necesites para crear un nuevo dinosaurio, una vez hecho esto, debes tenerlo en la incubadora hasta que sea el momento de que nazca.





Una vez que el dinosaurio nace, debes ponerle un nombre para una mejor ubicación y control de las especies. Ahora debes designarle una jaula para que ahí tenga su hábitat y puedan verlo los paseantes. Si llegas a poner por accidente dos especies opuestas en una misma jaula, ¡no dudes que los carnívoros no tardarán en aprovechar la situación!

Hablando del juego gráficamente, es una maravilla todo lo que el Game Boy Advance puede hacer, apenas va empezando y ya hemos visto padrísimos cinemas, gráficas y efectos visuales en varios títulos; con el tiempo y con más experiencia, ¡los programadores crearán juegos impresionantes! En Jurassic Park 3: Park Builder vemos muchas gráficas muy padres, en especial los cinemas de la introducción se ven realmente muy bien.







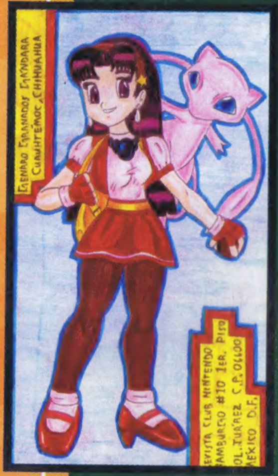
Park Builder es un gran juego que ofrece una buena mezcla del concepto Jurassic Park y los juegos de estrategia, tiene muchísimos elementos que lo hacen muy entretenido, no sólo para los fans de este tipo de juegos, todos los videojugadores pueden jugarlo sin problema, se entiende muy bien y se aprende a jugar rápidamente, en realidad lo recomendamos mucho, si lo que quieres es un juego donde pases horas y horas entretenido, este título es una gran opción.

**Compañía** Konami
**Compatible con**
**Clasificación** E
**Desarrollador** Konami
**Memoria** 32 Megas
**Categoría** Estrategia
**Lanzamiento** Septiembre 2001



# galerie d´adeleine

¡Qué bien!, se nota a leguas que se han puesto a refinar sus técnicas y han mejorado bastante sus trazos. En este número hemos querido dedicarle la galería a puros artistas de talla internacional y del interior de la república. Recuerda que los dibujos que envíes deben de ser en el "Sobre".
Gerardo Granados Gándara se las ingenió para meter el sobre con la ilustración dentro de otro sobre para que el dibujo se salvara de sellos postales y contratiempos del clima, muy buena idea.



Gerardo Granados Gándara
Chihuahua, México
Colores sólidos y un buen contraste hacen que el personaje resalte con mayor facilidad, lástima que no mandaste comentarios.

**Tres Bien!**
Excelente combinación de colores, texturas y diversos elementos que hacen de esta categoría la mejor de todas.

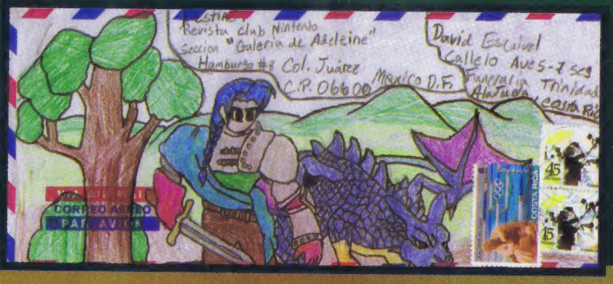
Mariana Gastélum Martínez,
10 Años Sonora, México
Un bellísimo dibujo a plumón que en verdad está lleno de colorido y bastante original. Saludos a tus hermanos y esperamos sus cartas con dibujos de Chrono Trigger.






Isaura Pamela Patena Martínez
Nuevo León, México
Una bella ilustración muy oriental de Kula Daimond de KOF 2000 en colores. Por cierto, ¿ya viste la noticia del KOF que viene para Advance? Entérate en nuestro Reporte del Space World 2001.

David Esquive, Costa Rica
Excelente visión y concepción de la ilustración, llena de vivos colores y matices. Como lo mencionamos en el número anterior, ya estamos trabajando en el Especial de Zelda. Esperamos que sea de tu agrado.





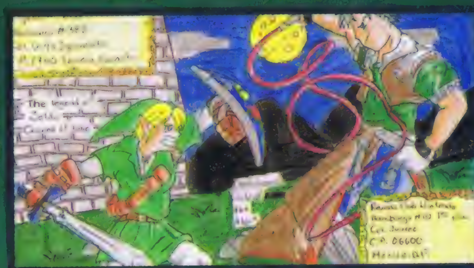
Hugo Alberto Arias Ibarra Jalisco, México
Una verdadera fiesta de ambientaciones y muy colorido diseño en una reunión de Yoshis. Lamentablemente no podemos repetir la información por algunos números, pero en cuanto lleguen más cartas, te contestaremos tu duda.




Daniel G. Cázarez Meza Sinaloa, México
Uno de las mejores ilustraciones que hemos recibido gracias a su hábil manejo del color y perfecta deliniación. Como puedes ver, no es necesario enviar dinero para que tus dibujos entren a la galería, sólo tienes que ponerle empeño a todo lo que hagas.

**Cross Over**

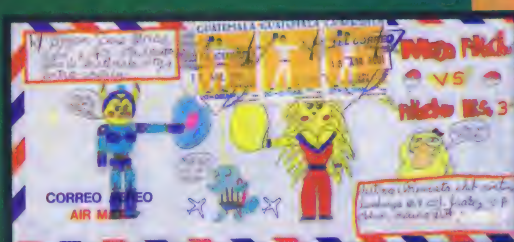
Por su ingenio al cruzar ideas y conceptos, estos dibujos merecen tener una parte fundamental en la galería y con estos diestros exponentes les presentamos los CrossOvers



Rogelio Nasaed Díaz T. Coahuila, México
Un verdadero enfrentamiento lleno de vida y concepto muy original a todo color. Tu carta también fue contestada en el Dr. Mario como lo has pedido.



Alexander Bravo, Colombia
Earthworm Jim se ha topado con Calvin en un excelente dibujo a colores. Te deseamos la mejor de las suertes y muchas felicidades por tu bebito Axel.



Bryan Boie Gaas, Guatemala
Mega Pikachu VS Pikachu Fase 3, una batalla bastante apantallante con un sabio control de las proporciones y muy bien delineado. Esperamos que libres todos tus problemas en Bajo-Kazooie.

**Originale**

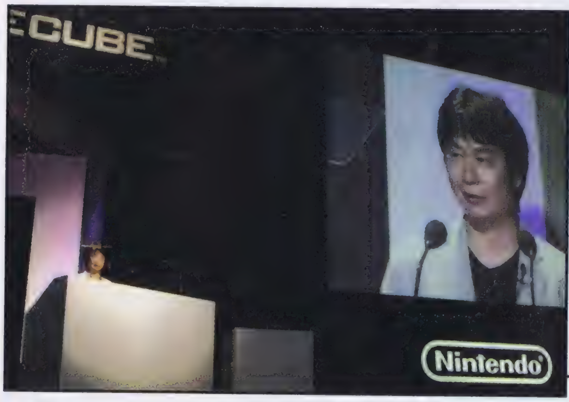
Esta nueva sección de mi galería es para rendir homenaje al mejor "Arte en Sobres" de este mes y se lo llevó con fanfarrias y aplausos Claudio Sánchez Prando, directamente desde Chile por ser tan original, al mismo tiempo de manejar un concepto limpio y claro. ¡Felicidades al premiado de este mes!




Claudio Sánchez Prando, Chile
Gracias al colorido y conceptualización de un simple diseño, Claudio se ganó un lugar muy especial en esta Galeria para ser nombrado en este número como el "arte en sobre" más original. También nos mandó otros dibujos pero éste era el más representativo de todos por ser el que traía el sobre exterior. Te deseamos la mejor de las suertes y mucho éxito en todos tus proyectos.

Reporte

# NINTENDO SPACE WORLD 2001




*Lamentamos muchísimo que en el número anterior no pudimos entrar en detalles acerca de los títulos que se presentaron en el Space World que se llevó a cabo en la ciudad de Tokio entre el 24 y 26 de Agosto, pero ahora sí ya no hay pretextos.*
*Como todos sabemos, se presentaron bastantes juegos prometedores tanto para el Game Boy Advance como para el Nintendo GameCube, pero veámoslo más a detalle.*

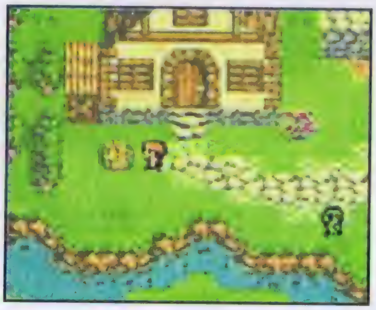
## GAME BOY COLOR

Este fue el último show en el que se presentan juegos para este sistema, y desgraciadamente casi todos están programados para salir sólo en Japón, así que haremos una pequeñísima recapitulación para no comernos demasiado espacio y enfocarnos en los títulos importantes.



**Hamster Paradise 4**
Atlus

Las mascotas virtuales aún tienen importancia en el lejano Oriente.



**Estpolis**
Taito & Natsume

Esta alianza puede que deje un buen legado con este gran RPG.



**Bugsite (Alpha & Beta)**
Smilesoft

Los RPG en diferentes cartuchos son un gran éxito en Japón.



**Sonic Buster Dangun Racer**
Imagineer

Una compañía tan grande como Imaginner no podía dejar de hacer juegos de carreras para cualquier sistema.




**Kirby y Mario Family Sewing Pack** - Jaguar

Estos dos cartuchos se pueden poner en el Game Boy Color junto con un kit para costura creado por Jaguar y sirve únicamente para hacer los diferentes bordados que vienen en los cartuchos con los personajes más representativos de Nintendo.






**Sakura Wars 2**
**Sega**

Un excelente RPG de la saga creada por Sega, es una lástima que no esté programado para América.




**Doki x Doki**
**Victor**

Un simulador de citas bastante curioso.




**Hamster Club - Jordan**

Esta es otra de las famosas mascotas virtuales que han tenido tanto éxito en el mercado Asiático.

## GAME BOY ADVANCE

Como es lógico, los stands estaban llenos de nuevos y fresquesitos juegos para el Game Boy Advance y todos peleaban por mostrar sus productos a los consumidores sedientos de títulos como Street Fighter Alpha Upper, King of Fighters o Tekken Advance.
Tratamos de ahorrar espacio para poder mostrarte los juegos nuevos, además de que ya te hablamos en el reporte del E3 2001 de otros juegos como Sabrewulf, Wario Land 4, Donkey Kong Pilot, entre muchos otros, por lo que mejor le damos a lo que más sobresalió del show.







**Sonic the Hedgehog Advance - Sega**

Este es el increíble debut de la mascota de Sega en el Game Boy Advance y lo está haciendo de maravilla. Con cuatro diferentes personajes a seleccionar y opción para que cuatro jugadores se aventuren en él, Sega está asegurando ventas portentosas con su ícono. El juego en sí es muy similar a lo que fue la tercera parte de su aventura en el Sega Genesis, así que los videojugadores veteranos recordaremos viejos tiempos.

**Street Fighter Alpha 3 Upper - Capcom**





Capcom lo hace de nuevo al sorprendernos con un juego que pensábamos que iba a ser similar a lo que hicieron para el SNES con el SFA2 (al que sólo le faltaba el "Now Loading"). Pero para agrado de todos nosotros, a parte de que cuenta con todos los personajes de la versión de PSX (incluyendo a Evil Ryu y Guile), tendrá otros cuatro personajes extras, todos los escenarios, todas las animaciones y lo mejor de todo, ¡¡¡solamente necesitarás un cartucho para hacer la reta!!! La verdad es que estamos ansiosos por este juego y estamos seguros que tú también.



## Pocky & Rocky 3 - Natsume

La saga que se consolidara en el Super Nintendo como un clásico, regresa de su gloria ancestral al Game Boy Advance. Aunque la imágenes que tenemos no describen demasiado el juego, para las nuevas generaciones de videojugadores les transmitimos el gozo que sentimos al jugar un verdadero shooter de scroll variable que cautivará con sus dos juegos en el sistema de 16-Bits.
Gracias a sus opciones y poderes, el reto es algo que va mas allá de la gloria con esta nueva versión en 32-Bits.

## Tekken Advance - Namco

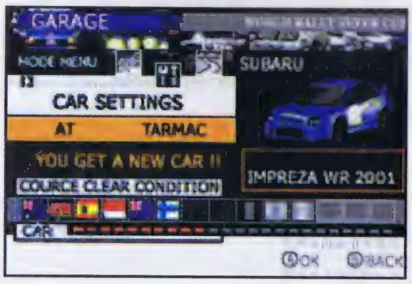








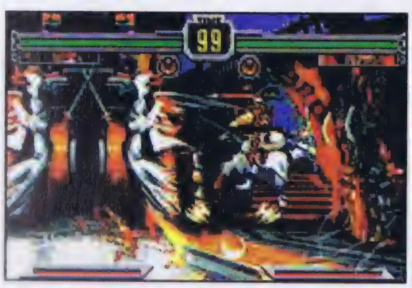
Para todos aquellos que dudaban del potencial del Game Boy Advance, Namco vuelve a poner la muestra de cómo se hacen las cosas al trasladar un juego que originalmente utilizaba polígonos y hacerlo con imágenes digitalizadas. Namco hizo un excelente trabajo al adaptar los cuatro botones originales a solamente dos, además de que al parecer tendrás la opción de realizar los "TAG" que hicieran tan famosa la versión de arcadia, al igual que en el PS2.




## Advance Rally - MTO




La compañía que desde el principio se puso bastante hábil con Advance GTA, ahora hace su parte para renovar el concepto de las carreras reales en el Game Boy Advance. Con nuevas pistas, nuevos autos y lógicamente un reto mayor, han mejorado lo que hicieron en el pasado y vienen con nuevos conceptos que te motivarán para jugar su última creación en cuanto salga al mercado.







## Guilty Gear X - Sammy

El gran hit de arcadia que después se consolidara en el Dreamcast al parecer tendrá su lugar especial en las filas de Nintendo para su consola portátil de 32-Bits. Incluirá a todos los personajes de la versión original al igual que su detallada animación, aunque los peleadores están un poco más pequeños que el resto de juegos de pelea que se vieron en el show. Para quienes no estén tan familiarizados con este título, visualmente es muy parecido a lo que sería Dark Stalkers de Capcom, pero con personajes post-apocalípticos muy al estilo del manga japonés con grandes poderes y "Súpers" devastadores capaces de eliminar a un contrincante aún en el primer round.

## Goemon Advance - Konami





Konami no quiere parar de producir juegos para este sistema desde las grandes cantidades de cartuchos de Castlevania: Circle of the Moon que se llegaron a vender alrededor del mundo y Goemon es uno de los personajes que definitivamente tiene que estar presente en cualquier sistema. Esperamos que no le quiten demasiados chistes "a la japonesa" como lo hicieron en las versiones de N64 ya que es un verdadero deleite ver que este héroe sin igual regresa de sus días de gloria.





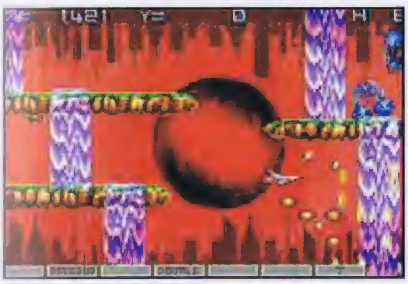
## Columns Crown - Sega

Quien lo iba a pensar, el juego que alguna vez fuera exclusivo y gran promocional de las consolas de Sega, llega a unirse a la gran librería de juegos para el Game Boy Advance. Este clásico de arcadia era rival del clásico Tetris, ahora podrás disfrutar de estos hitazos en un mismo sistema.

## Breath of Fire 2 - Capcom



Capcom está aprovechando la capacidad de la memoria de los cartuchos al máximo y ya que ha sacado la primera parte de esta historia para el Advance, ¿Por qué no sacar la segunda que fue tan exitosa para el Super Nintendo? Con mejor historia, más magias y lógicamente más fusiones, Breath of Fire 2 es definitivamente un clásico que no te puedes perder, además de que cuenta con más "extras" que su antecesor.



## Gradius Generations - Konami

¡¡¡Por fin!!! Ya extrañábamos esta gran serie de Konami y es muy grato ver que esta compañía se preocupa por nosotros los videojugadores y brindarnos nueva secuelas de grandes éxitos tanto de arcadias como de sistemas caseros y en esta ocasión se trata de un shooter con un gran legado. Con nuevas armas y otras tantas sorpresas bajo la manga, estamos seguros que muy pronto este título arrasará con todas sus copias desde el momento en que sea lanzado al mercado.

## King of Fighters - SNK





Todos los fanáticos de esta popular serie de SNK podrán llevar a todas partes la reta con este nuevo juego para el Game Boy Advance. No se sabe mucho de las características de este título, si va a ser un re-make de alguno de la serie o una nueva versión con una combinación de los peleadores que han pasado por la serie, simplemente está confirmado y muy pronto te tendremos más noticias de este gran suceso, por lo pronto te podemos decir que simplemente se ve sorprendente y que contará con la opción de los "Strikers" a parte de que se jugará con los cuatro botones del sistema, para que no tengas que batallar con el control.



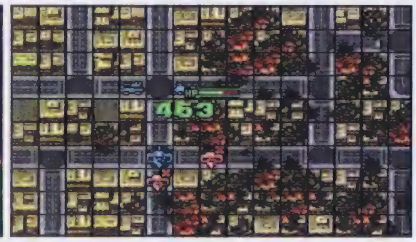


## Rockman EXE 2 - Capcom

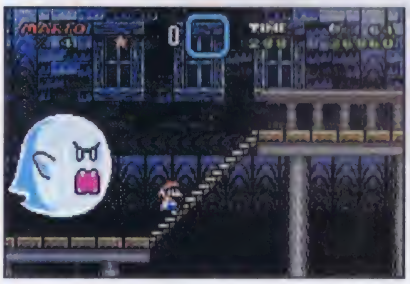
El buen Mega Man está de regreso, con nuevas aventuras que en Japón lo convirtieron en todo un éxito. Gracias a sus opciones para comunicación, Rockman EXE fue uno de los títulos más aceptados en dicho país asiático, por lo que indudablemente era meritorio una secuela. Con grandes mejoras y batallas más dinámicas nuestro héroe azulado (y conste que no estamos hablando de los Pitufos) está por enfrentarse a un nuevo reto.

## Z.O.E. 2173 Testament
## Konami





El juego que causó revuelo en el PS2 y con la nueva serie de televisión que está pasando en Japón, el concepto del escritor Noriaki Okamura se convierte en un juego de Acción/Estrategia para relatar la historia de Cage, un joven que se ve envuelto en un conflicto espacial en un futuro no muy lejano. Es muy probable que este título llegue a nuestro continente a principios del siguiente año.





## Super Mario World
## Nintendo

Por si ya tu Super Nintendo está arrumbado entre las cháchara de la casa sin que pueda funcionar bien a menos de que lo mandes al Taller del buen Luigi, Nintendo relanza este título en su modalidad portátil para que puedas disfrutar de él en todo momento.
Estamos seguros que Nintendo tiene muchas sorpresas con este juego, sin embargo aún no han querido mencionar nada para no echar a perder la magia, que por cierto, lo que sí confirmaron es que cuenta con una opción para Multi-player en donde solamente necesitarás un cartucho para compartir una reta.

## Metroid IV - Nintendo





Para todos los fans de la gran saga de Metroid, la cuarta versión llegará directamente y sin escalas al Game Boy Advance. Con un nuevo arsenal además de nuevos poderes y la posibilidad de interactuar con un Metroid; Samus Aran hace su triunfal regreso de la tumba.
Con todos los elementos que han hecho de la serie un verdadero y rotundo éxito, Nintendo confirma quien es quien en la industria, presentando un "previo" de lo que veremos en el próximo año en este sistema.

# ¿Me das mi calaverita?

¡Hey! Recuerda que el 2 de noviembre es una fecha de celebración.
Puedes comer todos los dulces que quieras y el delicioso pan de muerto. Mmmh.
La Pandilla Telmex festeja haciendo un altar y preparando juegos para ti.
¿Qué esperas para resolverlos?




ww.pandillatelmex.com

El evento comenzó con un video que impactó a toda la audiencia, ya que aparte de los juegos ya programados para fechas cercanas al lanzamiento del GameCube, los aplausos no cesaron para recibir juegos como los siguientes...

## Animal Forest Plus - Nintendo - NGC & GBA





Este título que originalmente fuera pensado para el Nintendo 64 (que por cierto sí salió a la venta en Japón) y ahora tiene la oportunidad de proyectarse al Game Boy Advance junto con el GameCube. Según fuentes oficiales, el objetivo de separar algunas partes del juego en un sistema portátil y otras en uno casero es para que no te desconectes ni un instante del juego y que puedas interactuar entre ambas consolas al preocuparte de hacer ciertas tareas en cada sistema, algo bastante novedoso de parte de Nintendo y que seguramente será como la punta de lanza para desarrollar nuevos conceptos.







## Kuru Kuru Kirby - Nintendo - NGC & GBA

Nuevamente Nintendo se lleva las palmas al desarrollar un concepto tan original como lo es este título. Antes del Space World el buen Conejo estuvo platicando con nosotros lo padre que sería que pudieras utilizar el sensor del Kirby Tilt'N Tumble en un juego de GameCube... Nintendo ya tenía la tecnología a la mano, solo hacía falta conectar el cartucho al GBA, y a su vez conectarlo al NGC, pero al parecer la gran N, ya lo tenía contemplado desde hace tiempo y el pobre Conejo se quedó con la boca más abierta de lo acostumbrado.
En esta nueva versión del juego de GBC, tendrás que fijarte bien en tus acciones tanto en la pantalla del Game Boy Advance y la TV en la que tengas conectado el GameCube utilizando el Advance para controlar a nuestro redondo y rosado amigo.

## Mickey Mouse - Nintendo





Nintendo directamente se ha puesto en contacto con la gente apropiada en Disney para ganarse la licencia del ratón Mickey y tener la oportunidad de enviarlo a una nueva aventura en donde se supone que captarás los mágicos momentos del ícono de chicos y grandes, muy al estilo de lo que alguna vez fue un exitoso juego para el Super Nintendo. Estamos seguros que Nintendo no dejará perder esta licencia tan fácilmente, ya que los entornos y habilidades de Mickey son verdaderamente sorprendentes.





## 1080° Snowboarding 2 - Nintendo

Nintendo le ha confiado a Left Field Studios grandes licencias, pero al brindarles la oportunidad de meterse con un "Best Seller" como 1080° es porque en verdad tiene mucha fe en ellos. Con muchísimas herramientas para explotar y un sinfín de recursos, 1080° es un juego que simplemente no podía quedarse atrás. Esperamos que el juego salga rápido antes de que uno de nuestros amigos pierda la cabeza por él y seguramente tú también te mueres de ganas por ponerle las manos encima.

## Metroid Prime - Nintendo





Aaaarrrrgggggg... Aquí en la redacción no teníamos nada en contra de los juegos de primera persona, pero por lo que Nintendo ha mostrado en este show, Retro Studios se echó para atrás con lo de "La nueva aventura de Samus tendrá un nuevo control totalmente diferente para mantener la estructura original del juego" y todo lo que vimos es que es un "Shooter de Primera Persona"... aunque ellos siguen alegando que en una "Aventura en Primera Persona". Shigeru Miyamoto es el productor y ha declarado que está muy al pendiente del desarrollo del juego y que no quisieron mostrar más imágenes de las que se presentaron en el pasado E3 ya que aún le falta mucho trabajo y simplemente no estaba listo para el Space World. Esperamos que la gente de Nintendo recapacite y que presione a la casa desarrolladora para que no "meta la pata" y que en verdad se pulan con este juego que merece ser mucho más que un simple "Turok" o "Perfect Dark", e insistimos, no tenemos nada en contra de este género pero la verdad es que no embona en lo que significa (por lo menos para nosotros) Metroid.



## Mario Sunshine - Nintendo

Al escuchar el "It's me... Mario", en todo el salón se escuchó un "Wooooowww"... aún cuando no aparecía nada en la pantalla. Las imágenes hablan por sí mismas, esta aventura de Mario será la más grande de todas con una gran ambientación, nuevos movimientos, enemigos nunca antes vistos, simplemente algo que la mente de Shigeru Miyamoto tenía trabajando desde hace mucho tiempo como secuela de Super Mario 64 y que se esperó hasta el lanzamiento de un sistema más poderoso para poder pulirlo y detallarlo a su antojo. El video terminó con aplausos y el entusiasmo de toda la concurrencia de ver un juego más de nuestro héroe favorito.





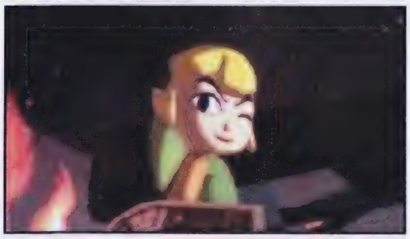
Como ya es costumbre de Nintendo, no contestaron ninguna pregunta acerca de esta nueva secuela, ya sabes, para sorprenderte cuando ya falte poco para que salga al mercado, que lógicamente estamos seguros de que lo hará.

## The Legend of Zelda - Nintendo



Sííííí... Zelda para el GameCube... pero ¿qué es esto?... ¿Powerpuff Link? o en español... ¿Link el Chico Súper Poderoso?... ¿Dónde quedó la batalla tan estruendosa que se aventaban Link y Ganondorf?
Para gozo e infortunio de muchos, Shigeru Miyamoto decidió darle un cambio radical a lo que se vio con la serie de Zelda en el Nintendo 64 para regresarlo a sus raíces. Pero ¿qué tan bueno es esto?







Desde el comienzo de la serie Miyamoto había comentado que el juego es una aventura en donde los niños podrían aventurarse en un mundo místico lleno de magia, y precisamente el juego está enfocado principalmente para niños.
Dentro de la conferencia de presna, Miyamoto aclaró que su staff estaba trabajando en lo que se mostró hace un año, pero que debido a que la tendencia del mercado eran gráficas demasiado pulidas, prefirió darle un enfoque diferente, sin embargo, gracias a la nueva calidad de gráficos te podemos decir que es lo que los niños esperaban y lo que lógicamente los adultos no podrán perder de vista dado que sigue siendo Zelda y sigue estando bajo la batuta de este gran genio.
El control es extremadamente similar al de N64, sólo que esperamos que le meta algo novedoso al stick C para darle mejor ambientación.





## Bomberman Generations
## Hudsonsoft

Para todos los fanáticos que se quedaron con las ganas de otra aventura de nuestro explosivo amigo para el Nintendo 64, esta es una gran oferta que simplemente no podemos rechazar y estamos seguros de que incluirá alguna opción para que la reta entre cuatro jugadores se ponga de a peso y no perder el gran legado que ha dejado el "Bombi".
El modo de juego es muy similar al de N64, así que no creemos que tengas mucha dificultad para entender los objetivos que se le presentan en esta ocasión a nuestro héroe, pero no te olvides de que ahora cuenta con muchos elementos extras y que algo cambiará radicalmente el juego.

## Sonic Adventure - Sega





Sonic ya está confirmado para el Nintendo Game Cube y también es meritorio mencionar que el juego es una translación de Sonic Adventure 2 que fuera uno de los últimos títulos que salieron para el Dreamcast.
Lo único que nos resta es esperar que Sega innove algunos elementos para que en verdad no se desperdicie el potencial del GameCube.





## Soul Calibur 2 - Namco

La batalla de los mejores guerreros del viejo mundo está por comenzar y todos cuentan con sus mejores armas para hacer trizas a sus oponentes.
Cuando se lanzó al mercado el Sega Dreamcast, Namco promovió el sistema con grandes ventas de la primera versión de este juego, por lo que parece ser que esta compañía está aferrada en utilizar el máximo potencial de las consolas enfocando sus ventas en los lanzamientos (también lo hizo con el PS2 y Tekken Tag Tournament). Como ya lo sabrás de antemano, el nombre de Namco significa calidad en juegos tridimensionales o poligonales así que no te sorprendas si muy pronto contamos con la oportunidad de tener este juego en América.

## RUNE - FromSoftware





Al parecer este juego es lo que podríamos llamar la reinvención de los juegos de cartas, ya que por lo que se puede apreciar, se juega muy similar al magistral concepto de Magic, por lo que los fans de esta serie podrán disfrutar de un gozo visual al trasportarlo al Nintendo Game Cube, pero cuenta con elementos de RPG al igual que ítems y otros objetos además, dependiendo de las cartas que estés utilizando, dependerán de las acciones y contras de tus invocaciones, algo bastante interesante.



## FIFA 2002: Road to FIFA World Cup - Electronic Arts

La serie de FIFA hace su reaparición en las consolas de Nintendo con esta nueva adaptación. Por lo que hemos podido ver en el show, todas las imágenes y videos están siendo generados en tiempo real, así que basta de cinemas en video y démosle la bienvenida a los gráficos generados por el mismo sistema con una calidad sorprendente.

## SSX Tricky - Electronic Arts



El juego de Snowboarding que causará sensación en el PS2 llega aumentado y mejorado para el GameCube sin que te pierdas de lo que pasó en la otra consola, pero con un control muy mejorado.

## Virtua Striker 3 Ver. 2002 - Sega




El gran hit de arcadias de Sega llega con toda la fuerza al NGC, ya nos morimos de ganas por probarlo con el novedoso control de este sistema, además de que ya cuenta con un "update" con diferencias a la versión de Dreamcast.

Como ves, el show de este año se puso bastante interesante con todas las novedades que Nintendo y los licenciatarios presentaron a todos los concurrentes en cada uno de los sistemas. No podemos esperar por títulos como Mario Sunshine, Zelda, Soul Calibur 2, King of Fighters, Street Fighter Alpha 3 Upper, Metroid IV y Prime y Kuru Kuru Kirby.

# A FONDO

# Breath of Fire



Ciertamene los juegos de RPG cada vez han tomado mayor fuerza en nuestro país, logrando una mejor aceptación entre los videojugadores, esto se debe a juegos de gran calidad como Chrono Trigger, Final Fantasy o Breath of Fire, que sin lugar a dudas se ha convertido en uno de los clásicos juegos que no debes dejar pasar y del cual les vamos a hablar a continuación.







Este título es una translación de la versión de Super NES al Game Boy Advance, y vaya que les quedó bien a la gente de Capcom, ya que no sólo hicieron un "copy-paste", sino que le dieron bastantes retoques al juego, tanto en la forma de seleccionar los comandos en batalla, como en la forma de equipar y organizar tus ítems. Uno de los detalles que notamos en la versión de GBA, es que ahora el personaje ya puede correr tanto en el mapa como en los pueblos, cosa que nos agrado mucho, ya que ahorras más tiempo al dirigirte de un lugar a otro.




Breath of Fire es un clásico RPG que nos adentra a un mundo épico de magia y fantasía donde la historia se basa en la lucha de Ryu y Nina, un par de jóvenes aventureros miembros de los "Light Dragons" por salvar a su pueblo y al resto del mundo de un clan de perversos villanos llamado "Dark Dragons", quienes son dirigidos por el Rey Zog, un despiadado ser que planea conquistar el mundo obteniendo el poder de los dragones.





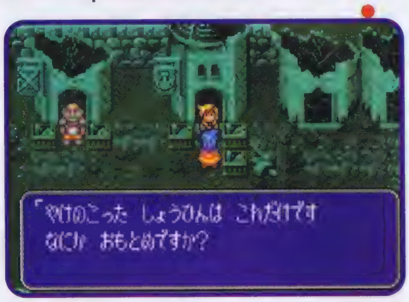
En Breath of Fire, además de los ataques convencionales con espadas o sables, también podrás utilizar poderes mágicos para causar un daño mayor a tus enemigos, por lo que te recomendamos siempre tengas suficiente "MP" (Magic Points) para poder lanzar tus conjuros. Recuerda también que no todos los conjuros causan el mismo daño a ciertos enemigos, así que checa bien antes de seleccionar alguna mágia.







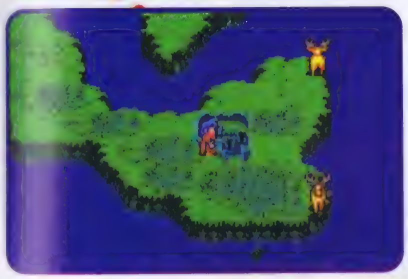
Un plus extra que contiene este juego, es la opción de conectarte con otros de tus amigos mediante el cable Link para transferir o intercambiar ítems (algo así como un trading card), con lo que tendrás la oportunidad de aumentar tu cantidad de accesorios u obtener algunos nuevos que no tengas.



Gráficamente este juego es muy interesante, ya que para esta translación, se pulieron todos los detalles como esenarios, personajes y demás elementos como la gran calidad de colores que despliega en pantalla, además, las animaciónes han sido mejoradas dándole una mejor vista al juego. En Breath of Fire encontrarás 3 slots para guardar tus avances, así que no olvides salvar tu progreso en alguno de los pueblos.



Breath of Fire es un título que te recomendamos ampliamente, ya que tiene todo lo necesario para mantener tu atención en la pantalla de tu Game Boy, además, cuenta con el respaldo de uno de los más grandes licenciatarios como lo es Capcom, así que si buscas un RPG de calidad y acción constante, Breath of Fire es lo que debes checar. Y si no has jugado ningún RPG, este es un buen momento para iniciarte en este tipo de juegos.









Este título ya se está desplazando en Japón y próximamente lo tendremos en nuestro continente. De hecho, el equipo de Capcom ya está trabajando en la segunda parte de este juego para el Game Boy Advance, la cual también será una translación de Breath of Fire 2 de SNES y esperamos que sea tan buena o mejor como la primera parte, así que mantente pendiente porque a la brevedad posible te daremos más información de este juego.





COMPAÑÍA: CAPCOM

COMPATIBLE CON:

CLASIFICACIÓN: E

DESARROLLADOR: CAPCOM

MEMORIA: 32

CATEGORÍA: RPG

LANZAMIENTO:

# A FONDO




No cabe duda que Namco al igual que muchas otras compañías, viene con fuerza y nos muestra este excelente juego para el Game Boy Advance llamado Klonoa: Empire of Dreams, un título bastante entretenido caracterizado por una curiosa criatura (similar a un gato pero con las orejas más largas), que deberá librar diversos obstáculos para lograr una de las más placenteras acciones "poder conciliar el sueño". Así que no dejes de echarle un ojo a este avance de este gran juego.











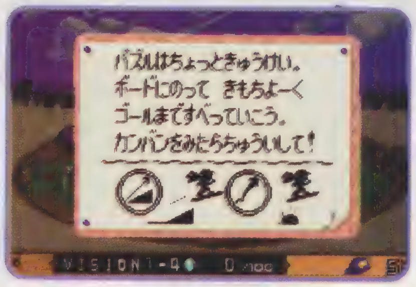


En sí, este juego es muy agradable desde el primer momento que lo juegas y la historia es algo diferente a lo cotidiano, ya que esta vez, nuestro héroe se encuentra en un mundo donde no puede dormir, debido a que al emperador de este mundo se le ha ocurrido la terrible idea de prohibir que los ciudadanos duerman. Así que Klonoa es recluido para ayudar a toda la pobre gente que lleva bastante tiempo sin poder descansar, pero no es muy fácil todo este asunto, ya que Klonoa debe enfrentarse a diferentes retos para detener al maléfico emperador y conseguir finalmente que tanto él, como el resto de los cuidadanos puedan dormir tranquilamente.

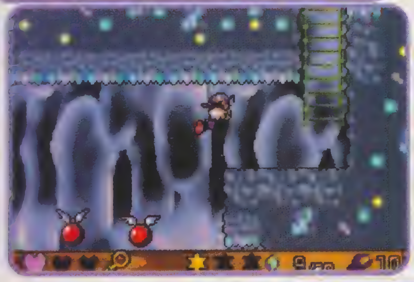




Klonoa no es un personaje nuevo, ya que había hecho apariciones en otras consolas caseras y portátiles de videojuego, de hecho, esta versión para el Game Boy Advance es una translación de otra consola portátil, pero para gusto de todos nosotros, pudimos checar que las gráficas en esta versión han sido mejoradas notablemente y aunque le quitaron una opción de rotación que tenía la versión anterior, dejaron plasmada perfectamente la esencia del juego con lo que basta y sobra para hacer de Klonoa un buen juego.







Para que te des un poco de idea de qué estamos hablando te podemos decir que este juego es un tanto similar al clásico de Nintendo 64 "Mischief Makers" así que si te gusta este tipo de juegos

Klonoa es una opción de videojuego portátil que no puede pasar desapercibido.





El objetivo en cada escena del juego es colectar todas el mayor número posible de prismas, encontrar las 3 estrellas que están dispersas por toda la escena y ocasionalmente conseguir llaves para abrir nuevos accesos, el número de llaves puede variar dependiendo la escena en la que te encuentres así como la cantidad de prismas que debes colectar, ya que normalmente son 30 prismas por obtener, pero en ciertas escenas tipo bonus necesitarás recolectar 100 prismas. Realmente el conseguir dichos elementos en el juego es muy fácil, ya que los niveles no son muy extensos, sin embargo la dificultad va aumentando en cada misión y ocasionalmente encontrarás escenas extras, con mayor reto.









En Klonoa: Empire of Dreams debes cursar más de 40 sub-escenas a lo largo de 5 diferentes niveles hasta que logres llegar al castillo del malvado Emperador. Al final de cada nivel, debes luchar contra un jefe de escena antes de seguir avanzando en el juego, pero no te preocupes ya que aquí los jefes de escena son muy fáciles de vencer, en total son 4 jefes con los que tienes que batallar antes de llegar al reto final.





Un punto agradable en este título es que puedes regresar a escenas anteriores, no importa si son del mismo nivel o de algún otro, con esta opción, tendrás la ventaja de volver y conseguir todos los elementos de las escenas en las que no hayas podido localizar todo. Algo que sí notamos, es que la diversidad de escenas es un tanto escasa, ya que muchas de las escenas de bonus son muy simila-



res a las de mundos anteriores, es decir, encontrarás escenas en las que tienes que viajar sobre un deslizador durante toda la escena, o recorrer un camino y conseguir todos los elementos antes de que la pantalla te de alcance, esto es muy dinámico, ya que debes ser muy preciso en tus movimientos para lograr tu objetivo.



Una de las funciones que tiene Klonoa dentro del juego es el emplear sus "Orejas" para volar unos cuantos espacios, cosa que te será muy útil cada vez que quieras alcanzar algún



lugar distante (quien dijo que sólo Dumbo podía usar sus orejas para volar). Otra de las habilidades de esta criatura, es cargar a sus enemigos y emplearlos para lograr saltos de mayor longitud o emplear a tus enemigos para arrojarlos hacia algún switch que



se encuentre distante. En sí, los movimientos en este juego son muy pocos, sin embargo, cuenta con lo necesario para terminar fácilmente cada escena.





Siempre un juego es más dinámico y entretenido cuando debes estar a la defensiva o cuidándote de los ataques de tus enemigos por lo que Namco hubiera mejorado la acción en este título,

ya que casi no encontrarás enemigos y los que hay en el juego no te atacan, es decir, más que nada los enemigos en este juego te servirán como apoyo para terminar las escenas, claro que si te acercas a algún enemigo te causará daño, sin embargo, hubiera



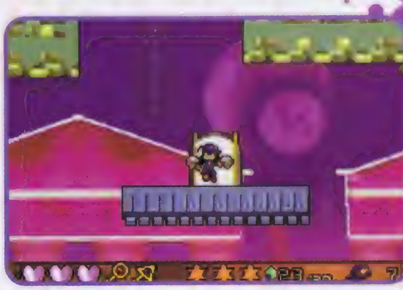
estado más emocionante si los enemigos te atacaran con algún arma (o aunque sea que lanzaran manzanitas o piedritas) con el fin de darle más dificultad y volver más emocionante este juego.






Gráficamente, Klonoa: Empire of Dreams es muy bueno, tanto en los cinemas como en las texturas, efectos de luz y demás ambientación que encontrarás dentro del juego, y no se diga de los colores que le agregaron y las animaciones de los personajes que son sumamente fluidas. Se nota que Namco, no olvido ningún detalle para esta versión de Klonoa, bueno, si le hubieran puesto algo de rotación habría quedado mucho mejor. Esperemos que la versión americana sea tan buena como lo es la japonesa y que no le resten elementos importantes. En este juego, como es costumbre, contarás con 3 archivos para guardar tus avances, así que puedes apagar tu Game Boy sin preocuparte por tu archivo, claro, no sin antes haber salvado correctamente tu juego.





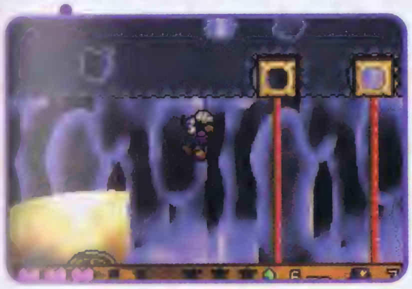







En resumen, Klonoa: Empire of Dream es un juego que tanto los niños como los adultos podrán disfrutar plenamente, ya que es muy entretenido y el modo de controlar al personaje es sumamente sencillo, cuenta con muy buena movilidad y respuesta al control inmediata y con más de 40 escenas aproximadamente para investigar, recuerda que el mayor reto en este juego no es sólo terminar las escenas, sino conseguir el 100% de todas y cada una de ellas. Así que si te gustan los juegos de Acción/Aventura, te recomendamos ampliamente este título para tu Game Boy Advance.





Compañía: namco
Compatible con:
Clasificación: E
Desarrollador: namco
Memoria: 64 Megas
Categoría: Acción Aventura
Lanzamiento: Agosto 2001

# A FONDO

## TOP GUN FIRESTORM

Sin lugar a dudas, se ha vuelto ya muy común que varias películas tengan su adaptación en videojuego, tal es el caso de: The Mummy, Golden Eye o el Rey León por mencionar algunas, pero ahora toca el turno de hablarles de "Top Gun", una película de los años 80´s y que ya ha tenido varios juegos, pero ahora te hablaremos de la más reciente adaptación para tu Game Boy Color y la cual lleva por nombre Top Gun: Fire Storm.








El 8 de Marzo del '69 la armada de los Estados Unidos creó una escuela "Elite" para entrenar a sus mejores pilotos y convertirlos en los más experimentados del mundo. La armada la llama "Fighter Weapon School", pero los pilotos la llaman "Top Gun". Siendo que tú eres uno de los pilotos más avanzados de la fuerza aérea, has sido seleccionado para cumplir una misión contra unos terroristas que han atacado las instalaciones de la armada, sin embargo tu entrenamiento aún no ha concluido, pero esta misión será la prueba de fuego para convertirte en un verdadero "Top Gun".





Al iniciar el juego, entrarás en una fase de entrenamiento donde podrás practicar tanto tus disparos como la forma de pilotear tu avión y posteriormente serás enviado ya a las misiones reales donde debes ser muy hábil y certero, ya que tendrás diferentes objetivos fijos o en movimiento que continuamente te estarán disparando. Cada misión es diferente, tanto en los escenarios donde se realiza tu misión, o en los objetivos que debes cumplir, es decir podrás combatir en el océano destruyendo misiles y portaaviones o rescatando compatriotas y destruyendo naves enemigas en zonas llenas de nieve.







Algo interesante en el juego es que podrás manejar la altitud de tu avión, lo que te servirá para ser más certero en objetivos al ras del suelo o al nivel de las nuves, pero además de eso también podrás controlar la velocidad de tu nave.




Una de las opciones ya en el juego es el mapa, que te servirá para saber donde están las naves o instalaciones enemigas o para guiarte de regreso a tu base, además del mapa, también encontrarás la descripción de las diferentes armas que poseas en el momento, así como la descripción y daño que causarán dichas armas. La única arma con municiones ilimitadas es la ametralladora, por lo que deberás usar cautelosamente tu demás armamento como las bombas o los misiles teledirigidos.



Recuerda utilizar el arma correcta para cada enemigo contra el que estés combatiendo ya sean tanques, camiones, helicópteros o aviones.

En Top Gun: Fire Storm encontrarás un menú donde accesarás a diferentes opciones donde puedes introducir alguna contraseña que te permita ir directamente a alguna escena, activar o desactivar el audio, modificar la dificultad del juego, o simplemente checar los créditos de los involucrados en este juego.



Las contraseñas te serán otorgadas al finalizar cada escenario en el juego, así que apúntalas bien para que no repitas las escenas que ya hayas jugado anteriormente.



En cuanto a gráficas se refiere, Top Gun: Fire Storm es un juego que podríamos catalogar entre lo tradicional del Game Boy Color, es decir, no presenta nada novedoso en este aspecto.



Algo que sí hubieran podido mejorar, es la definición de los colores del juego ya que algunas escenas son un tanto oscuras y ocasionalmente se pierde un poco la nave o los enemigos, pero no te preocupes, ya que relativamente son pocas las escenas que cuentan con este problema. La animación en este juego es bastante sencilla pero es buena.

Algo muy importante en este título es que cuenta con varios idiomas para seleccionar antes de iniciar el juego, y para gusto y regocijo de todos nosotros de habla hispana también se incluyó el idioma español, realmente se nota que las compañías cada vez se preocupan más por los latinos ¿no crees?




En resumen, Top Gun: Fire Storm es un buen juego de aviones de combate para tu Game Boy Color, es muy fácil de dominar las funciones del control, además, cuentas con tutoriales que te dirán exactamente de qué tratan las misiones a las que te enfrentes en el momento. Sin lugar a dudas algo que rescata bastante este juego es la opción del idioma en español y la facilidad de comprender los objetivos de cada misión. Así que no esperes más y averigua si estás capacitado para formar parte de la gran "Elite" de pilotos TOP GUN.



COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA
8 MEGAS

CATEGORÍA
ACCIÓN

LANZAMIENTO
JULIO 2001

# Super Wario



*Ja, ja, ja...*

***Por fin estimadísimo fan, he regresado con muchas sorpresas para ti y todos mis seguidores. Después de mis merecidísimas vacaciones por el caribe, visitar todos los lugares exóticos que hay en el planeta tierra, y completar un año del lanzamiento de mi propia sección (bueno, fue en el agosto pasado, pero que más da) estoy de regreso para ilustrarte con mi gran conocimiento y gracia.***




***Y pensaban que me iban a despedir... ja, ¡¡¡primero termino haciendo mi propia revista!!! Pero bueno, tendrás que conformarte con lo que te doy, si no, ya ni modo. Es hora de trabajar así que contestaré un par de preguntas antes de que te me aloques.***

Hola Amigos de Club Nintendo, tengo algunas preguntas para todos ustedes:

1 ¿Por qué la "R" de Dr. Mario tiene una cruz, tache, signo de multiplicación o lo que sea?

2 ¿Quién bautizó a Spot, un amigo, la revista, el mismo hijo del Santo?

3 ¿Los discos del Nintendo GameCube serán incopiables y de qué tamaño son?

4 Ya sé que les han preguntado esto un par de veces pero no encuentro en que revista... ¿Qué significa Nintendo?

5 ¿Por qué no ponen una sección llamada Dr. Waluigi? (tal vez trate mejor a sus fans que el mismo Super Dr. Wario)

6 Tienen mi permiso para reírse de la siguiente pregunta. ¿Es cierto que existe un cartucho de la serie del Chavo del 8 para el Game Boy Color?

Su Fan No 1 El Chato
México, D.F.

***Hijoles chatito, me la pase en la biblioteca para estudiar tus preguntas y esto fue lo que encontré en mi investigación.***

***1 El cuate este del Mario, prefiere gastar un poco más de tinta al poner la terminación de la "R" y ponerle una línea transversal en representación de un punto... ¡Qué Naco! ¿No?***

***2 Como se dice en los clásicos cuentos... Nadie sabe, Nadie supo.***

***3 Según fuentes oficiales, los discos vienen codificados con suficiente protección y tienen el tamaño de una tortilla para tacos de "Trompo" o de "Pastor".***

***4 Se dice por ahí que tiene un significado en el lenguaje oriental conocido como Japonés, pero en mi diccionario personal lo catalogué como: Entretenimiento.***

***5 ¿Qué te hace pensar que Waluigi puede hacer un mejor trabajo que yo? YO SOY EL MEJOR.***

***6 Ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja... perdón... Ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja...***

Hola, me llamo Diego Granados Hernández, créanme que es un honor escribirles ya que son los mejores escritores. He comprado muchas revistas de diferentes editoriales pero ninguna se compara a la de ustedes. Hablando de otras cosas, quería preguntarles lo siguiente:

¿Es cierto que existe un truco para el título de GoldenEye de N64 en el que puedes sacar un "Spiderman" y un "Buzz Lightyear" para jugar con ellos?

También pienso que deberían de organizar un Torneo de Smash Brother porque es un juego "Perfecto" para retar a los cuates.

Bueno, eso es todo.

Gracias.

Diego Granados Hernández
Estado de México.

***Hay Dieguito... antes que nada, si querías, se supone que ya no tienes que querer porque lo estás planteando en tiempo pasado, ya que en el presente quien sabe si aún quieres, pero bueno... y todos sabemos porque la revista es la mejor... porque tiene mi sección.***

***El truco del que preguntas es simplemente imposible, le pregunté a mi amigo de Rare que es el que se entera de todo (él trabaja en los sanitarios que están junto a la sala de juntas en donde discuten todo eso de los juegos) y me dice que ellos nunca han tenido trato con Marvel Comics y que Disney comenzó a confiar en ellos hasta ver el éxito que tuvieron con GoldenEye.***

***¿Cómo que un torneo en Smash Brothers? Mejor en Wario's Woods o Mario Party, para que puedan jugar conmigo.***

W

Hola Amigos de Club Nintendo, les escribo nuevamente para decirles una duda, me gustaría saber qué quiere decir la cifra "K.O." que aparece en los juegos de pelea cuando un enemigo es vencido por su rival ya que esta cifra me ha atraído mucho.

¡Ah! Se me olvidaba, en la revista No. 7 Año 10, en el reporte del E3, cuando hablaban de Final Fight One que decía que ya no nos van a "Spoilear" más, me harían el favor de explicarme lo que significa esa palabra.

Gracias por tomar en cuenta mi carta.

Francisco Javier Herrera Parra
Aguascalientes.

***Bien Paco, al parecer esa palabra es un tecnicismo que se utiliza desde hace mucho tiempo en el boxeo que significa Knock Out, que en nuestra lengua quiere decir noqueado o inconsciente, nada más que los programadores son bastante holgazanes y para no escribir la frase completa, lo abrevian poniendo solamente las primeras letras de cada palabra, algo muy común en los juegos de RPG con los Magic Points (MP) o Health Points (HP). La palabra "Spoilear" es la castellanización de la palabra inglesa "Spoil" que significa desperdiciar o malgastar, claro está que no tiene nada que ver con el Spoiler de un auto. A lo que se refería el zoquete que escribió eso es que no quería echarte a perder el resto del juego, pero no te preocupes, para que ya no sucedan esas cosas, ya lo despedí personalmente.***

W

# WALERIA

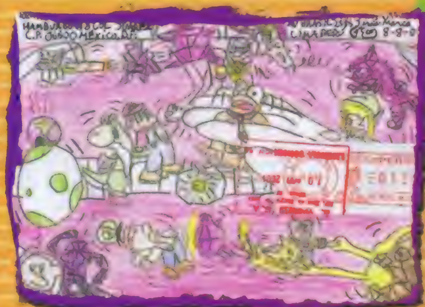
## OBRAS CONCEPTUALES

***Estos son los mejores dibujos con un verdadero mensaje que he visto en los últimos meses, espero que sean de su agrado como lo son para mi pupila.***

***Chile***

***Esta obra de autor desconocido no podía quedarse fuera de mi gran Waleria. La verdad puse esta carta porque salgo en ella, pero lo que no entiendo es el concepto, por eso mismo me animé a colocarla en esta parte de la galería dado que se nota la profundidad de la historia... ¿cuál? no creo que ni nuestro amigo anónimo tenga idea.***





***César Avalos - 10 Años***
***Perú***

***Un verdadero derroche de realizmo y tragedia, una verdadera masacre... sólo le hizo falta algo... ¡¡¡YO!!!***

***Cristian - 9 Años***
***Ecuador***

***Una verdadera ora conceptual en la que mezcla Pokémon con elemntos de Resident Evil. Esperamos que tus sueños sean tan placenteros como tu obra y tienes razón, Pikachu no se ve tan amigable como yo.***



## OBRAS TERRIFICAS

***Estos dibujos son tan terribles que nadie se puede perder de ellos. De una gran pila de cartas he seleccionado los mejores rayones para que vean que su esfuerzo es tomado en cuenta.***

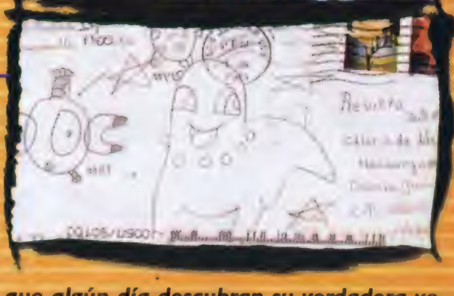
***Daniel Bravo Aracena - 6 años***
***Chile***

***Este es un verdadero trabajo cubista digno de volver loco de envidia al mismo Picasso.***
***Sigue así y tal vez llegarás a la esquina.***



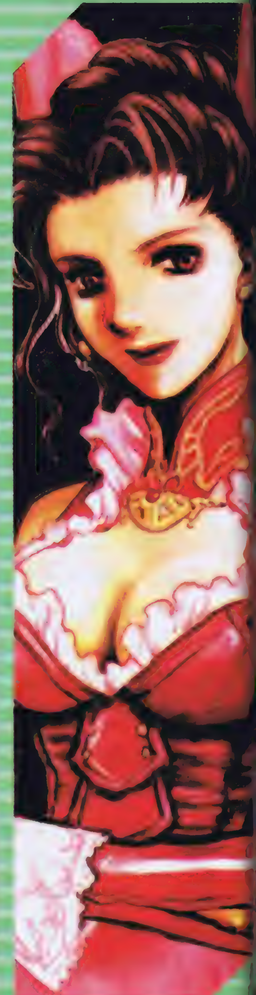
***Alex Irizarry Castro - 13 Años***

***Este verdadero artista es de nacionalidad desconocida ya que el remitente no está muy claro que digamos, pero gracias a las insulsas ilustraciones como esta me han motivado a hacer mi juego de Wariómon.***



***Sigan esforzándose mis pequeñines para que algún día descubran su verdadera vocación al igual que estos verdaderos artistas que acabo de decirles que se dediquen a cualquier cosa, sobre todo a mandarme sus dibujos.***
***Que tengan felices trazos y sigan obrando de lo mejor.***

# +++TOP+++++
# NINTENDO
## LOS MAS VENDIDOS



### 1 MARIO KART SUPER CIRCUIT

Definitivamente, ¡no puedes dejar de jugar este increíble juegazo! Si te gustaron las versiones de SNES y de N64 y te quedaste con ganas de más pistas, más retos, más violencia, más Mario Kart, simplemente no puedes dejar de checar este título que muy meritoriamente está en la primera posición en esta lista. Mario Kart Super Circuit le saca jugo al poder del Game Boy Advance para crear un juego totalmente nuevo, con más reto y nuevas pistas para que compitas con tus amigos o hermanos. Puedes jugar con un solo cartucho y cada quien con su respectivo Advance, cada quien controlando a un mismo personaje de diferente color y un par de pistas o bien, si cada uno tiene sus cartuchos, podrán tener acceso a todos los personajes y las pistas que estén abiertas para una mayor diversión en este completísimo título.

### 2 CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

Ya no es ninguna sorpresa, el conde Drácula está de regreso gracias a la hechicera Camila y está dispuesto a quedarse. Nathan Graves tiene un gran camino de recorrer y tu deber es ayudarlo. Usa el ancestral látigo de la familia Belmont y una gran variedad de poderes y accesorios para acabar con los planes del conde Drácula. No cabe duda que este juego es una gran opción si lo que buscas es un buen juego con muy buen reto, este excelente título no puede faltar en tu colección, así que, si eres un caza vampiros de corazón, no te lo puedes perder. Por cierto, en el número pasado dimos unos Tips de este juegazo que te servirán mucho.

### 3 POKEMON CRYSTAL

Aunque este juego sea muy bueno, no ha podido llegar al primer lugar por los extraordinarios títulos que lo superan en ventas. Pero aún así, se resiste a bajar de nivel dado que es un juego mucho más completo que sus antecesores Gold y Silver. Si apenas ibas a comprar tu versión Gold o Silver, te recomendamos que elijas mejor este juego, que está más que completo; claro, si eres un Poké Fan, no puede faltar en tu colección, aunque tengas las versiones anteriores.

### 4 THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS / AGES

Este juegazo merece unos buenos Tips, pero mejor, ¿qué te parece tener en tus manos el especial de Zelda que estamos preparando para ti? (no desesperes, ya pronto lo verás a la venta). Este juegazo presenta una mejor idea en lo que a versiones diferentes de un mismo juego se refiere, aquí no hay que coleccionar mil y un cosas y ya; sino que puedes iniciar una nueva aventura más realista si combinas ambas versiones, así que ¿qué estás esperando? los oráculos cuentan contigo, toma el control del tiempo en tus manos.



### 5 KONAMI KRAZY RACERS

Aún con una competencia tan buena como lo es Mario Kart Super Circuit, Konami Krazy Racers no se deja ignorar. Gracias a todos los puntos de comicidad que se maneja en esta alocada compentencia, muy al estilo de las parodias caracterísicas de Konami, Goemon, Grey Fox, Drácula y los demás competidores te proporcionarán horas de entretenimiento, y aunque solamente pueden retar hasta dos jugadores, muy bien vale la pena por el reto que representa.

### 6 IRIDION 3-D

Los shooters son la verdadera representación de los juego arcaicos gracias a que los viajes espaciales fueron los primero conceptos que se llevaron al entretenimiento electrónico, per gracias a los avances de la tecnología, ahora podemos disfru tar de juegos portátiles como Iridion 3D que como su nombr lo dice, es un shooter en tercera dimensión que te dejará con ojo cuadrado. Olvídate de los juegos de antaño en los que te nías que derribar formaciones alienígenas, ahora tienes el poder de desplazarte como un verdadero cazador intergaláctico con el poder de llevarlo a donde quieras.

### 7 PAC-MAN COLLECTION

Ahora puedes tener en tus manos cuatro de los juegos más exitosos del héroe come-píldoras en tu Game Boy Advance. Este juego es una excelente opción para completar tu colección de Pac-Man y lo mejor es que puedes llevarlos a cualquier parte. Personalmente, sentimos mucha nostalgia al jugarlo, si eres un videojugador veterano, sentirás lo mismo que nosotros y si eres más nuevo en este fascinante mundo de los videojuegos, no dejes de aprovechar esta oportunidad de tener cuatro clásicos de un jalón.

### 8 PAPER MARIO

¿Qué más te podemo decir? Este título baj un lugar en el Top Te pero no deja de ser mu bueno. Paper Mari tiene muchos detalle muchos personajes mucha diversión com es costumbre en todo sus juegos, así qu puedes estar seguro qu es una buena opción lo que buscas es un RP muy divertido y nove doso para tu Nintend 64. Así que no dejes d ayudar a Mario en est aventura contra el malvado Bowser.

### 9 F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

Este es otro clásico que voló de los aparadores junto con Super Mario Advance. Tiene toda la acción, diversión y velocidad de la versión de SNES, pero este sí puede ser jugado hasta por cuatro personas al mismo tiempo, ya sea con un sólo cartucho o cada quien con el propio; recuerda la técnica ancestral de soltar y presionar el acelerador en las curvas para un mejor control del vehículo.

### 10 CHU CHU ROCKET

El primer juego de Sega para Nintendo tiene ventas considerables gracias a su gran nivel de adicción. Un verdadero puzzle lleno de acertijos y un único control para que goces de tu habilidad mental y coordinación en todas partes. Reta a tus amigos para que hagan una verdadera pachanga aún mientras viajan en el autobus.

# LOS MAS RECOMENDABLES



## 1 CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

Este es un juego que no necesita presentación, el sólo nombre basta para que sepas que es un gran título. No podemos dejar de jugarlo, igual que los otros Castlevanias de los otros sistemas de Nintendo, por cierto, ¿ya tienes todos los corazones, vidas y magia? si te falta algo, checa los Tips del número anterior, están para clavarles los colmillos.

## 2 MARIO KART SUPER CIRCUIT

A ver... permíteme... un momento... ya voy a llegar... ¡¡No Wario!! ¡Nooooooooo! ...¿Ves? El mugroso Wario me pasó por voltear a ver el Top Ten. Bueno, en lo que están pasando los tiempos y los puntos de cada corredor, déjanos decirte que este excelentísimo juego está más que padre, tiene de todo y lo mejor es que el reto es bastante bueno, puedes voltear el curso de la carrera en un abrir y cerrar de ojos si usas los poderes en los lugares precisos, merece que demos unos buenos tips, que veremos muy pronto en nuestra revista... pero bueno, déjame regresar al juego que si no llego en 1er lugar el odioso Wario me va a ganar por los puntos. De todas formas, ahorita me desquito en Multiplayer.

## 3 THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS / AGES

Otra de las sagas que no podemos dejar de jugar. Esta vez Link tiene una gran aventura que debe enfrentar, es tan grande y tan padre, que necesitó dos cartuchos para que cupiera. No dejes que les pase nada malo a los oráculos que son una pieza importante para todos los habitantes de este mundo. Lo mejor es que puedes jugar una versión y seguir con la otra y viceversa, no puedes dejarlo de jugar.



## 4 POKEMON CRYSTAL

251 Pokémon, un misterio en las ruinas, más gimnasios, nuevos tipos de Pokémon y nuevos entrenadores. Pasaste por encima de las versiones Red, Blue y Yellow; aplastaste a las versiones Silver y Gold, ahora enfrenta este nuevo reto en Crystal, pero no te confíes, algunas cosas han cambiado, como ciertos poderes de algunos Pokémon; en fin, el trabajo de un maestro Pokémon nunca termina.

## 5 MARIO PARTY 3

¿Te aburre poner hotelitos y cafeterías? ¿Estás harto de recoger los dados cuando se caen de la mesa? Pues que estás esperando y corre a jugar este gran juego de tablero con tus personajes favoritos del mundo de Mario, más mini-juegos, más diversión, ¡más Mario Party! Aquí en la redacción las cosas se ponen de a peso en este juego, ¿cómo se ponen en tu casa con tus hermanos o tus cuates?

## 6 CONKER'S BAD FUR DAY

Este juego no deja de ser uno de los más jugados en la redacción, puedes quedarte un buen rato enfrascado en su excelente historia, puedes retar a tus contrarios a verse las caras o bien, hacer equipos en los violentos modos de multiplayer. Conker's BFD es un título que no puede dejar de ser jugado fácilmente, ni mucho menos olvidado.

## 7 KLONOA -EMPIRE OF DREAMS-

Namco hace su debut con esta saga que ya tiene algunos ayeres en otros sistemas en Japón, pero eso no quiere decir que este sea un refrito. Con todas las ventajas que tienes al poder llevar el juego hasta en la sala de espera del dentista, podrás esperar pacientemente mientras cruzas por un imperio de sueños totalmente palpables en tu Game Boy Advance antes de entrar a la tortura del mundo real.




## 8 TOMB RAIDER -CURSE OF THE SWORD-

Lara está de regreso y está vez nos trae mucho más acción que nunca. La espada de una secta secreta es un mal presagio para Lara y sus amigos ya que una maldición está por recaer en ella y todos los habitantes del planeta si no se hace algo y pronto. Los niveles son muy variados y tendrás que masterizar todos los movimientos de Lara para detener a la secta y evitar que el mal se apodere de cada una de las ciudades del mundo entero. Con mucha más acción y elementos que su predecesor, este juego es un gran reto, ojo fans de Lara Croft, no se lo pueden perder.



## 9 GOLDEN SUN

Camelot está de regreso para mostrarnos cómo se hacen las cosas en un excelente RPG digno del jugador más exigente. Con escenarios tan coloridos, historia tan profunda y elementos de batalla tan bien estructurados, tal vez podríamos decir que hasta la gente de Square se quedarían horas y horas jugando este magnífico título.

## 10 KIRBY TILT 'N' TUMBLE

Como siempre, Nintendo lleva la batuta y los videojuegos van al ritmo que Nintendo quiere. Una muestra es este juego, tan innovador como increíble. Por cierto, la versión para el Game Cube está más que impresionante, no podemos esperar para poder jugarlo. Pero mientras, checa este juegazo y mantén el pulso firme o caerás al vacío.



# A FONDO

Al principio, cuando escuchamos que salía WWF Betrayal pensamos en un juego de lucha libre para el Game Boy Color, con muchísimos movimientos y personajes en el ring, pero pronto nos dimos cuenta de que este es un juego totalmente distinto a lo que nos imaginábamos.

WWF BETRAYAL



WWF Betrayal es un concepto muy chistoso e innovador en lo que al mundo de la lucha libre se refiere. Siempre hemos visto varios juegos donde el ring tiene diferentes perspectivas y cuentas con varias maneras de realizar agarres, llaves y costalazos, pero Betrayal trata de otro modo todos estos elementos.

Para empezar, te diremos que este juego está desarrollado por Way Forward y THQ nos lo trae, con su gran experiencia en juegos de lucha libre. En este juego, cuentas con cuatro personajes a elegir, lo sabemos, parecen pocos, pero sigue leyendo. Las estrellas de la WWF que puedes controlar son: Stone Cold Steve Austin, Triple H, The Rock (¿lo viste en The Mummy Returns?) y el carismático Undertaker.




Resulta que este juego está basado en las luchas de la federación WWF, con varios de sus estrellas y personalidades, pero lejos de ser 100% lucha libre, aquí deberás controlar a alguno de los personajes en una búsqueda por Stephanie, la hija de Vince McMahon quien es uno de los comentaristas de la WWF y esposa de Triple H, quien fue secuestrada por dos de los otros personajes.



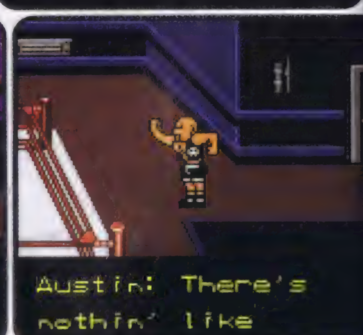

En realidad este juego es de acción muy al estilo de Final Fight o Double Dragon, aquí deberás guiar a tu personaje a través de varias escenas para recuperar a Stephanie, pero como siempre, el camino estará lleno de tipos malos que te estarán esperando para patearte el trasero.

Todo sucedió cuando estabas a punto de ganar el campeonato de peso pesado, teniendo a tu contrincante listo para ser derrotado. En ese momento, un bote de basura te golpea y aprovechando tu contusión, tu oponente te realiza una llave para ganar el título. Muy enojado, sales a perseguir a los malandrines cuando te encuentras a McMahon, éste te pide ayuda y te promete quedar bien contigo a cambio del favor, así que sin pensarlo dos veces, sales en busca de la chica secuestrada.







El juego cuenta con la opción de password para que puedas continuar desde la escena en la que te quedaste. No te preocupes, es bastante sencillo pues solamente cuenta con cuatro espacios y cuatro números diferentes.




En tu camino encontrarás muchos enemigos, algunos están armados con garrotes que podrás utilizar, claro, por un tiempo limitado.







Cuentas con una barra de energía, con varias vidas y un contador de poder, mientras más golpees a un maloso, irás llenando los cuadritos de poder, cuando llegues al límite podrás aplicarle una llave especial al enemigo. Cada personaje tiene su muy particular manera de terminar con sus adversarios.



Dentro de las escenas, podrás obtener ítems que te recuperarán la energía, busca en todas partes pues a veces están donde menos te lo esperas, como en este casillero.



Cada escena es diferente y cuenta con múltiples peligros para hacerte más difícil la existencia y tu búsqueda. Por ejemplo, chéca estos tubos que despiden gas, debes tomar en cuenta los intervalos de tiempo para pasar sin ser dañado. ¡Seguramente creíste que Steve Austin estaba bailando Limbo en esta foto!



En este juego puedes patear, golpear, correr, usar las armas y algunos elementos para atacar y tirar patadas voladoras para librarte de tus enemigos. Usa los movimientos con cuidado pues puedes caer en manos de los adversarios y que se pongan "gandallas" contigo.



WWF Betrayal es un juego que rompe con lo que siempre esperamos en juegos basados en la lucha libre, es un buen concepto y la historia resulta relativamente chusca, pero es un buen pretexto para poder disfrutar de este juego, que más que nada, es puro cotorreo. La música está muy bien y las gráficas chistosas, lo mejor de este juego es la movilidad pues no sufres en estar dando botonazos a lo loco. Te lo recomendamos si quieres un juego divertido y si eres fan de la WWF, no debes dejarlo pasar y completar tu colección.

Compañía: THQ
Compatible con
Clasificación: E
Desarrollador
Memoria: 8 Megas
Categoría: Acción
Lanzamiento: Agosto 2001

# EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

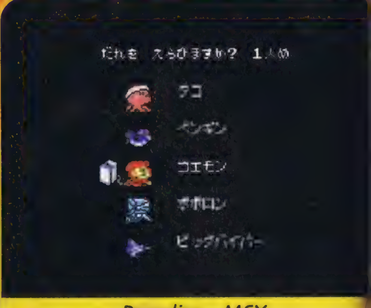
Por:
Fco. Javier Chávez "Conejo"



Antes que nada pido una disculpa ya que en el número pasado, por cuestiones de espacio, éste artículo tuvo que ser substituído, pero ya estamos de regreso con lo prometido, un juego que definitivamente valía la pena que saliera en nuestro continente y que simplemente fue desechado por simples tecnicismos... claro, estamos hablando de Parodius de Konami.

Tan grande fue la aceptación de este juego desde el primero que salió para el Famicom (NES), que a parte salieron tres más para el Super Nintendo, uno para el Game Boy, otro para el Turbo GraFX-16, otros para el PlayStation y hasta para el legendario Saturno.



Parodius - MSX

Como su nombre lo dice, este juego es una simple parodia, sobre todo de un juego en específico, Gradius, de ahí el nombre "Paro-Dius", "Gra-Dius". Aún así cuenta con varios elementos de otros tantos juegos como Salamandra, Life Force, Pengo, Goemon, entre otros íconos de la compañía más grande que se dedica al entretenimiento electrónico.

La forma en que fusionaron los conceptos de los juegos fue en crear un shooter con bastantes elementos de burla o detalles graciosos para darle vida a una saga que se quedara en el corazón de los japoneses por mucho tiempo.



*Parodius Da! Shinwa Kara Owarai He - SFC*



*Parodius Da! Shinwa Kara Owarai He - SFC*



*Parodius Gokujyou - SFC*



*Parodius Jikkyou Oshaberi - SFC*

Para empezar, dado a que el juego está basado en Gradius, tienes que hacer prácticamente lo mismo que en este shooter para ser más poderoso y evitar que los enemigos te causen mucho problema.

Al eliminar algunas criaturas, aparecerán unos Orbs de poder, los cuales al recolectarlos prenderán los íconos que hay en la parte inferior de la pantalla. Una vez que se ilumine el arma que deseas, deberás presionar otro botón para que así subas de nivel o cambies de arma. Esto es bastante sencillo,




*Parodius Da! Shinwa Kara Owarai He - SFC*




*Parodius Gokujyou - SFC*



*Parodius Da! - Game Boy*

pero lo bueno está en la dificultad del juego.

Otro punto importante son las campanas que aparecen en los niveles. Al erradicar a uno de los enemigos, puede que aparezca una o varias de estas campanas y cada color tiene su propio poder por así decirlo. Por lo general aparecen de color amarillo, si las tomas te darán puntos, pero si les disparas, comenzarán a cambiar de color. Las azules te permitirán guardar una serie de barreras para evitar que los disparos lleguen hasta tu posición; las verdes te harán gigante evitando tener alguna clase de daño y lógicamente impactando a todos las criaturas que toques; las rojas te darán una explosión que podrás utilizar en situaciones adversas y destruirá a todos en pantalla; la morada convertirá a todos los enemigos en Orbs de poder, y así todos los colores tienen sus funciones, pero lo más difícil es tomar el color que quieres o que simplemente necesitas en ese momento.

Una gran variedad de personajes han desfilado por las pasarelas de este juego, Twinbee, Goemon, Kid Dracula, Pentarou, Vic Viper, entre muchísimos otros que la verdad les han quedado de maravilla.

Lógicamente los poderes de cada uno de los personajes son bastante diferentes por lo que no es lo mismo jugar con Goemon que con Pentarou, así que debes seleccionar al personaje, con el que más te acomodes para que no tengas problema en ninguna de las misiones.




*Parodius Jikkyou Oshaberi - SFC*




*Parodius Da! Shinwa Kara Owarai He - SFC*




*Parodius Gokujyou - SFC*




*Parodius Gokujyou - SFC*

En cada una de los niveles podrás escuchar piezas clásicas de música, ya sea de re-mixes de juegos de Konami o música clásica, por lo que es un factor muy motivante para seguir jugando.

Los escenarios al igual que los enemigos tienen tantas gracias como nunca antes te lo imaginaste, podrás visitar a los conejos de la luna, casinos intergalácticos que están abiertos toda la noche (por cierto, ¿quién podría decir la hora en el espacios), discotecas verdaderamente escandalosas, e incluso pasear por las profundidades de océanos en otros planetas, ya sabes, todo es posible en el gran universo de los videojuegos.

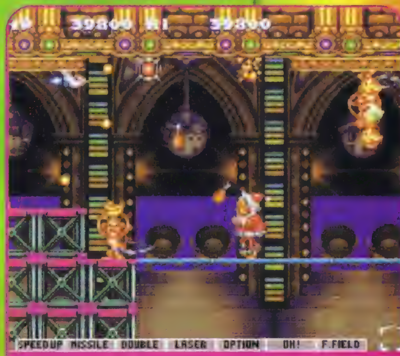
Aunque varios de los juegos tienen características exclusivas en cada uno de los sistemas, en general conservan la misma línea en donde la diversión y el reto es lo importante. Más personajes o incluso diferentes niveles es lo que los hace únicos, pero de lo que sí estamos bien seguros es de que el Team Parodius son los cuates más locochones que han tenido la oportunidad de hacer un juego muy original y que simplemente es característico de la línea de juegos de Konami.

Es una verdadera lástima que ninguno de ellos haya podido salir del continente asiático, estamos súper seguros que hubieran generado grandes ganancias para la división americana. Según los reportes que hemos obtenido, en Europa, uno que otro juego ha llegado al viejo continente para deleite de todos ellos, sin embargo, lo han tomado tan a la ligera que es una pena que no presionen más a las divisiones mercadotécnicas de esa parte del globo terráqueo para estos juegos no se pierdan en el limbo.

Es muy probable que para la nueva generación de consolas haya proyectos de esta saga, pero si nosotros mismos no comenzamos a exigir lo que queremos, las compañías seguirán pensando que el juego simplemente no es comercial en nuestro territorio y es difícil que podamos jugarlo en nuestras casas.



*Parodius Da! Shinwa Kara Owarai He - SFC*



*Parodius Jikkyou Oshaberi - SFC*




*Parodius No Sense Fantasy - SNES - Europa*



*Parodius Gokujyou - SFC*



*Parodius Da! Shinwa Kara Owarai He - SFC*



Mil gracias por todos sus comentarios y regaños y espero que para el siguiente número ya no haya pretexto alguno que se interponga entre nosotros y la publicación de esta sección.

Me despido recordándote que puedes enviarme todos tus comentarios y sugerencias a Hamburgo #10 1er. Piso, Colonia Juárez, México D.F. C.P. 06600 ó al correo conejo-@nintendo.com.mx con su respectivo aviso "Atención Conejo".

Nos leemos en otro pestañeo del tiempo y espacio en donde todos los juegos que soñamos los tenemos en una gran colección cerca de nuestro aparato de televisión.

Bye.



*Parodius Gokujyou - SFC*

# S.O.S.

## Earth Worm Jim - GBA

Si se te ha dificultado completar algún nivel en este juego, a continuación te proporcionaremos los códigos para que acceses al nivel que desees. Lo único que tienes que hacer es pausar el juego e introducir alguna de las siguentes secuencias:

| Nivel | Código |
|---|---|
| Nivel 2 (what the heck?) Presiona | "select", R, B, Q, L, B |
| Nivel 3 (Bown the Tubes) Presiona | P, L, Q A, R, A |
| Nivel 4 (Snot a problem) Presiona | R, P, "select", L, R, T |
| Nivel 5 (Level 5) Presiona | R, L, A, B, B, A, L, R |
| Nivel 6 (For Pete´s sake) Presiona | U, T, R, L, A, R |
| Nivel 7 (Buttville) Presiona | L, A, P, R, A, R, A, "select" |






## THE LEGEND OF ZELDA: Majora´s Mask N64

Si ya terminaste al 100% este juego y piensas que ya no hay nada nuevo que puedas descubrir, pues te recomendamos que saques tu cartucho de la cajita nuevamente ya que a continuación te proporcionaremos un "bug" que nos pareció bastante interesante para este gran juego. Con esto podrás recorrer montado en Epona todos los rincones de Clock Town. Presta mucha atención ya que cualquier detalle es indispensable para que este bug funcione bien.







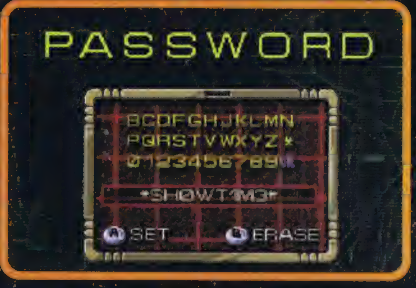
Comienza un juego utilizando el primer slot (puede ser un juego nuevo o alguno contunuado) y después salva tu juego junto a la estátua del buo que está al sur de Clock Town.
Después, comienza otro juego (salvado o continuado) utilizando el segundo slot.
Una vez iniciado el juego, llama a Epona, monta en ella y dirijete a Milk Road. Salva tu juego en la estátua del buo que se encuentra en Milk Road, pero no desmontes a Epona porque de lo contrario no funcionará el truco. Una vez que hayas salvado el segundo archivo y regresado al juego en el primer slot, ¡estarás con Epona en Clock Town!
Con esto, podrás cabalgar con Epona en cualquier parte de Clock Town, pero tendrás que desmontar de tu corsel para entrar a algunos edificios.
Si entras a un edificio, Epona se irá, pero podrás reunirte con ella en Termina Field.



## Iridion -3D- GBA

Por más que das tu mejor esfuerzo no puedes terminar este juego? Pues no te preocupes ya que es hora de hacer una pequeña poder terminar este juego más rápidamente, así que pon mucha atención: Entra a la pantalla de password e introduce lo siguiente *S3LECToN* (no olvides poner también los asteriscos) una vez introducido, regresa a la pantalla de password e introduce lo siguiente *SHoWT1M3*, cuando hayas hecho esto, entrarás a una pantalla donde puedes modificar el sonido o checar la música del juego, además, podrás elegir la escena en la que quieras iniciar o llegar directamente contra algún jefe.






## PITFALL The mayan adventures GBA

Sin lugar a dudas, las escenas más emocionantes de este juego de Game Boy Advance se encuentran cerca del final del juego. Por lo que te daremos una clave para que puedas llegar a dichas escenas fácilmente. Para seleccionar el nivel en el que quieres comenzar, dirigete a la pantalla de título del juego y presiona lo siguiente:

L,select, A, select, R, A, L, select






Una vez que hayas logrado introducir el código correctamente, aparecerán nombres de diferentes niveles a la mitad de la pantalla.
Para seleccionar la escena que gustes, solo mantén presionado el botón select y presiona el botón R o L, después presiona start para entrar al área que hayas elegido.

## WWF NO MERCY N64

¿Alguna ves has escuchado el termino "un referi de altura"? Pues esta ocasión te daremos un truco para WWF No Mercy, que le da un nuevo enfoque a esta palabra. Y si te preguntas ¿porqué? Checa detalladamente lo que a continuación te vamos a de scribir. Para realizar este truco, lo primero que tienes que hacer es seleccionar un "Guest Referee Match", después, debes seleccionar a Mankind como referi y otros dos luchadores para que entren al combate. Una vez que haya dado inicio el encuentro, haz que Mankind baje del cuadrilatero y conducelo hasta la el punto más lejano de la parte derecha de la mesa del anunciador, presiona y manten presionado el botón "C izquierda" e izquierda en el 3D-Stick.




Si lo hiciste bien, Mankind comenzara a temblar metiendose cada vez más hacia las gradas. Una vez que esté en el aire, deja de presionar el botón y el stick y así podrás moverlo en por encima de toda la audiencia y alejarte tanto para checar más allá de lo que antes no podias ver.



## SCOOBY-DOO Classic Creep Capers N64

Para este juego que estelarizan Scooby y sus amigos, sin olvidar al "valiente" Shaggy, te tenemos un par de códigos que te ayudarán en la travesía por resolver los misterios más difíciles de una manera más fácil y rápida. El primer código le otorga a Shaggy valor ilimitado, con lo que lógicamente será invencible y el segundo código te permitirá saltar de escena. Para llenar tu barra de valor al máximo, inicia un juego nuevo haz lo siguiente:



Mantén presionado el botón

y presiona △ ◁ ▽ △ ▽ ◄ ▲ ◄ ▼ ► ▲ ▼

Si lo hiciste correctamente, escucharás la voz de Shaggy diciendo "WOW", y la barra de valor se tornará en azul.



Para saltarte el nivel:

Mantén presionado el botón

y presiona △ ▽ △ ▽ ▲ ▼ ▲ ▼ ► ◄ ► ◄

# TWEETY™ & THE MAGIC GEMS









A partir de la sensación que causó la salida de Mario Party, muchas compañías han desarrollado juegos similares, sin embargo no todos han contado con la gran aceptación que las mismas compañías quisieran. En esta ocasión te hablaremos de Tweety and the Magic Gems, el cual es un juego que encaja perfectamente en la categoría de "Tableros" o "Juegos de Mesa" donde hacen su aparición los carismáticos personajes de los Looney Toones en una ardua travesía en los 5 continentes del mundo, pero no te confundas, esto no significa que sea un simple Monopoly o Turista Mundial.




Todo empieza cuando un día, Tweety (mejor conocido como Piolín) se dirigió hacia los bosques oscuros y sin darse cuenta llegó hasta lo más profundo del bosque donde encontró una extraña caja y sin pensar la abrió. Inmediatamente las patas de Tweety comenzaron a tranformarse en piedra, causándole un gran dolor al pobre canario. Derepente, la Reina de las profundidades del bosque llegó en auxilio de Tweety, dándose cuenta que la caja que Tweety abrió contenía todos los poderes malignos del bosque, por lo que pidió la ayuda de varios de los personajes Looney Toones, ya que la única forma de salvar a Tweety de una petrificación total es que cualquiera de los valientes aventureros junte 5 gemas para remover el hechizo que afecta a Tweety. El único problema es que las gemas se encuentran dispersas por varias partes del mundo por lo que tendrán que emprender un gran recorrido a través del mundo.





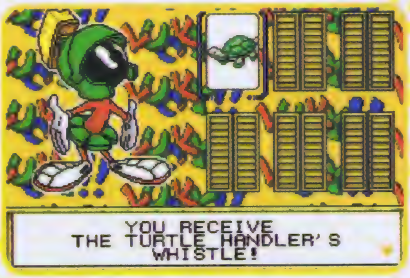








Realmente el juego es muy simple, sin embargo es una buena opción para jugadores principiantes. El objetivo es salvar a Tweety consiguiendo las gemas que están en diferentes partes del mundo como Buenos Aires, Nueva York, Río de Janeiro, Tokio, entre otras grandes ciudades del mundo, siendo el ganador el primer jugador que colecte primero las 5 gemas. La forma de avanzar de casilla en casilla es mediante el número que aparezca en una baraja (así como el dado en Mario Party) dependiendo el número que aparezca en la carta serán las casillas que avances. Si tu carta resulta ser un "7" o un "AS", además de avanzar las casillas, recibirás un ítem gratis.



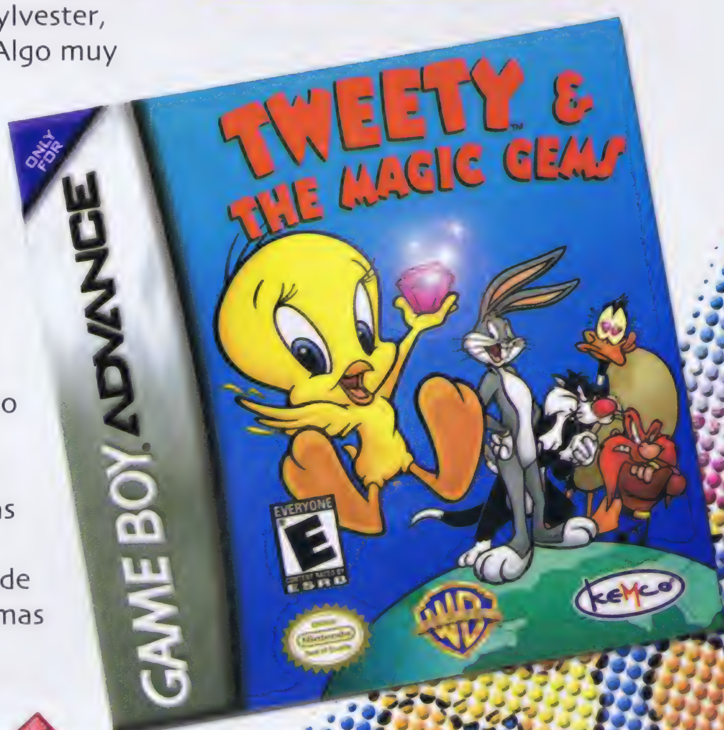








En Tweety and the Magic Gems tendrás 6 diferentes persoanjes para escoger como son: Yosemite Sam, Bugs Bunny, Porky Pig, Sylvester, Daffy Duck o Marc Antony. Algo muy bueno en este juego es sin duda que además de jugar tú sólo, contra 1 ó hasta 3 oponentes, también podrás competir con 3 amigos más con ayuda del Game Link para el Game Boy Advance, te lo recomendamos mucho ya que lo mejor de este tipo de juegos es la opción multijugadores. Otra de las opciones que posee este juego es "Juke Box", donde puedes escuchar los temas musicales de los personajes.





Lo que no podía faltar en este juego, son los ya clásicos minijuegos a los que accesas cada vez que termine la ronda de turnos de los jugadores. Dependiendo en el lugar que quedes dentro de los minijuegos será la cantidad de puntos que obtendrás y a su vez, con estos puntos podrás comprar ítems en alguna de las tiendas que están dentro de las ciudades, algunos ítems te beneficiarán a ti y otros los podrás emplear para enviar castigos a tus contrincantes.



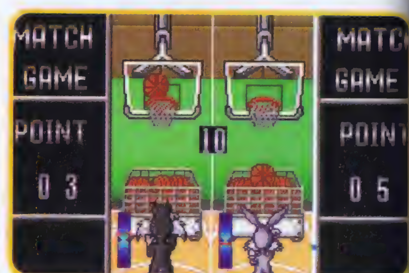







Además de los minijuegos, también podrás participar en algún "Match Game", esto ocurre cada vez que 2 jugadores que posean gemas se encuentran en la misma casilla, si ganas el Match Game podrás quitarle una gema a tu rival, pero si pierdes, te será descontada una de tus piedras preciosas, por lo que debes ser cauteloso antes de acepatar un Match Game.




Ya como punto final te podemos decir que este título es realmente muy corto y por desgracia cuenta con muy poca variedad de minijuegos. Sin embargo, los puntos buenos en este juego son la gran calidad de color que muestra en pantalla y la calidad de gráficos que maneja, los cuales están muy bien adaptados para darle el estilo de la serie animada al videojuego. Otro punto bueno es que cuenta con la opción de entrar a los mini-juegos directamente con lo que podrás practicar hasta lograr dominarlos. Lo más rescatable es que podrás jugar contra tres amigos utilizando el cable Link y así darle mucho mayor sabor a la fiesta... perdon al juego





# RANKING

Gracias a que muchos lectores les han gustado las segundas opiniones dentro de los artículos, ya que obtienen un punto de vista crítico y diferente de lo que se escribe al analizar un juego, hemos desarrollado el concepto para convertirlo en un foro de opiniones donde los jugadores de tiempo completo te proporcionarán su propia opinión y juicio de cada uno de los juegos que se revisen en cada número.
Esperamos que sea de tu agrado y no olvides enviarnos tus comentarios ya sea por carta o correo electrónico.

## TOMB RAIDER
### CURSE OF THE SWORD

**EL CONEJO**

Es una verdadera alegría ver que Lara está de regreso con una nueva aventura para el Game Boy Color. La gente de Activision se esforzó por hacer este juego muchísimo más entretenido y con más reto que el anterior. En lo personal, prefiero este estilo de juego al que se ha manejado con el concepto de 3D ya que es más simple de jugar y no tienes que batallar con los escenarios.

3.5

**CROW**

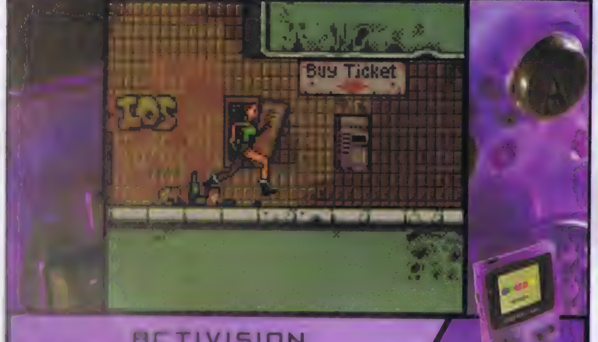
Curse of the Sword es un juego de aventura que nos lleva a través de varias escenas que van desde un museo, el subterráneo o hasta los peligros de la selva, todo esto con variedad de enemigos y objetivos por cumplir y conservando los ya clásicos moviientos de Lara Croft. La animación al igual que la movilidad son muy buenas.

3.5

**PANTEON**

Realmante no jugué mucho el primer Tomb Raider, pero sí lo suficiente para poder ver que mejoró bastante en todos los sentidos. Este es un buen juego que marca la entrada de Lara Croft a los sistemas de Nintendo. Quién sabe, tal vez podamos ver una aventura de Lara en el N64 o en el GBA, pero aún es muy pronto para estar seguros. Lo mejor del juego son las animaciones y los cinemas.

3.0




ACTIVISION

## WWF
### BETRAYAL

**EL CONEJO**

La Lucha Libre es una rama del deporte que se vende muy bien tanto en Norteamérica como en México, sin embargo en esta ocasión THQ nos presenta una forma diferente de ver las luchas, muy al estilo de los juegos de Street Fighting (como Final Fight o Double Dragon), haciéndolo un tanto lineal, pero no por eso aburrido. así que selecciona a tu personaje favorito y perparate para romper algunos huesos.

2.5

**CROW**

Si buscas un título de Lucha que salga de lo convencional, este juego es lo que necesitas, ya que aquí el modo de juego es más al estilo de Final Fight, logrando algo novedoso y más dinámico. Aunque posee muy pocos movimientos, podrás utilizar tubos, cajas y demás cosas para eliminar a tus agresores. Así que vive esta aventura sin límite de tiempo.

3.0

**PANTEON**

Como fanático de los juegos de Lucha Libre, no tardé en querer jugar este título aún sabiendo que los juegos de luchas en el Game Boy no siempre han sido buenos. Fue muy grande mi sorpresa cuando vi de lo que se trataba este juego en realidad y me gustó mucho el concepto, es como cuando salió el Mortal Kombat Mythologies -Sub-Zero-, un juego con los personajes y el estilo, pero en un género diferente.

3.5



THQ

## TOP GUN

**EL CONEJO**

Ya tenía mucho tiempo que no se lanzaba un juego con este título y Titus se aventó a recordar la época de los 80's para brindarnos un juego de acción muy al estilo de lo que en los 90's fue "Jungle Strike". Gracias a las opciones y herramientas del juego, hoy en día puede parecer simple, pero en verdad es bastante entretenido ya que tienes que maneobrar entre cañones, arboles y demás elementos para destruir tus objetivos.

2.5

**CROW**

Si alguno de tus deseos es pilotear un avión de combate, esta es una buena ocasión, ya que aquí podrás surcar los cielos en una de las naves más potentes de la fuerza aérea. El juego carece de acción, en algunas escenas, sin embargo lo que lo ayuda mucho es la opción de idioma en español. Cuentas con diferentes misiones en las que tendrás que emplear tanto tus habilidades como todo el armamento que tengas disponible.

3.0

**PANTEON**

La verdad casi ninguno de los juegos basados en Top Gun me han gustado y ahora que salió esta versión en el Game Boy Color no es la excepción. Las gráficas son buenas y la movilidad está bien, pero siento que le hace falta algo para ser totalmente bueno; en general es un buen juego pero, se lo recomendaría solamente a un fan de los aviones. De cualquier manera no estaria mal que lo checaras si tienes la oportunidad.

2.0



TITUS

## KLONOA

**EL CONEJO**

Namco hace su debut en el Game Boy Advance de una manera bastante animada. La saga que fuera un éxito en el PSX y PS2 en Japón, ahora intentará hacer su parte en el sistema portátil, pero ahora si llega hasta nuestro continente. Con varios niveles y habilidades al alcanzar escenarios adelantados, Klonoa promete ser uno gran éxito en el género de aventuras de plataformas con su gracioso personaje principal.

4.0

**CROW**

Namco nos presenta este juego de aventura que disfrutarán desde los más pequeños hasta los adultos. El control es fácil de dominar y cuenta con variedad de escenas, además de poseer un estilo de gráficas muy acorde al tipo de juego. El mayor reto en este juego es obtener todos los elementos en las escenas, pero no creas que es sencillo, ya que todas las misiones tienen su reto. Las graficas y animaciones son muybuenas.

3.5

**PANTEON**

Este juego es muy divertido, me recuerda mucho a aquellos juegos como Bubsy o Sparkster donde las gráficas son muy padres y hay muchos enemigos y elementos en pantalla. La acción es muy buena y no pierdes tanto tiempo en estar buscando cosas, más que nada te enfocas a lo que vas. Está muy bien si lo que buscas es un juego de acción con plataformas, pero si eres muy exigente, mejor quédate con Castlevania.

3.5



NAMCO

ZZZZZ ◆ | ¿? ◆◆ | OK ◆◆◆ | BASTANTE BUENO ◆◆◆◆ | ¡¡¡GUAU!!! ◆◆◆◆◆

## TONY HAWK'S PRO SKATER 2

**EL CONEJO**

Tony está de regreso, pero esta vez viene con la fuerza de los 32-Bits. Con escenarios pre-rendereados con diversos relieves para que practiques nuevas y mejores suertes, más personajes con diferentes habilidades y sobre todo con mejores animaciones para que no te pierdas de ningún detalle de la acción. Al igual que en sus versiones caseras, deberás recolectar el suficiente dinero para abrir más escenarios.

3.5

**CROW**

Tony Hawk es una buena opción para jugadores de todas las edades, aquí podrás realizar múltiples trucos en diferentes escenarios. Sin lugar a dudas este es un juego muy completo, con buenas animaciones, sonido y movilidad, lo único malo de este juego es que lo logras dominar muy fácilmente. Aquí tendrás diferentes objetivos por cumplir en cada una de las escenas como colectar barriles o llegar a un máximo score.

4.0

**PANTEON**

Las patinetas no son mi fuerte, pero en cuestión a videojuegos, éste se lleva las palmas en jugabilidad y diversión. Es una buena opción para los que gustan de este deporte pues tiene muy buen control y opciones, vale la pena que lo cheques, ya que tiene muchos movimientos y piruetas para que puedas lucirte con tus cuates. Las animaciones están muy bien logradas y las gráficas se ven muy bien.

3.5




ACTIVISION

## TWEETY & THE MAGICAL GEMS

**EL CONEJO**

Los juegos de mesa se han hecho bastante populares desde el éxito de Mario Party y los personajes de la Warner Bros. no podían quedarse sin uno. Kemco fue quien se aventó con la licencia y trató de hacer un juego simple y entretenido, sin embargo algo les falló en la receta ya que una vez que pasas por todos los mini-juegos, el título se vuelve pan comido, a menos de que te enfrentes contra otras tres personas.

2.5

**CROW**

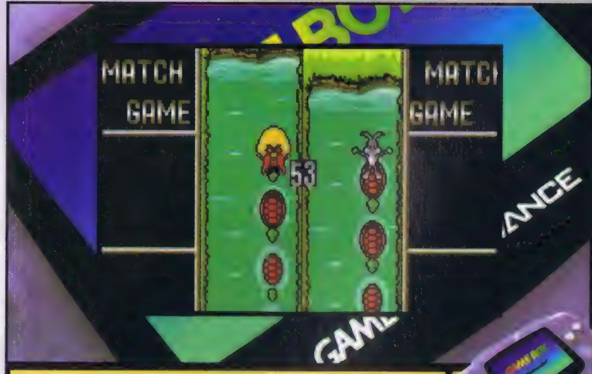
Desde el éxito de Mario Party, varias compañias han hecho juegos de tablero y esta vez le toco a Kemco con este juego que es una muy buena opción para niños, ya que aparte de tener a los Looney Tunes es muy fácil de dominar, tiene varios mini-juegos (tipo Mario Party) y múltiples ítems, lo malo de este título es que es muy corto y sencillo pero se vuelve más dinámico cuando juegan 4 personas simultáneamente.

2.5

**PANTEON**

Son tantos los juegos que han salido de los Looney Tunes que no sé si éste es un pretexto para seguir lanzando juegos aprovechando la licencia o si deveras quisieron hacerlo porque se les ocurrió. De cualquier forma, este juego es entretenido y con un enfoque más que nada, para los pequeños videojugadores, de cualquier manera, no deja de entretener; que es el propósito principal de los videojuegos.

3.0




KEMCO

## BREATH OF FIRE

**EL CONEJO**

Los clásicos de Capcom nunca pasarán de moda y el Game Boy Advance es el pretexto ideal para regresar de la tumba un título tan bueno como éste. Con nuevos cinemas y otros tantos elementos como el de poder intercambiar objetos y armas con tus amigos, le da un toque bastante original que bien vale la pena conocer o revivir este gran RPG, además de la posivilidad de intercambiar items con algún amigo.

**3.5**

**CROW**

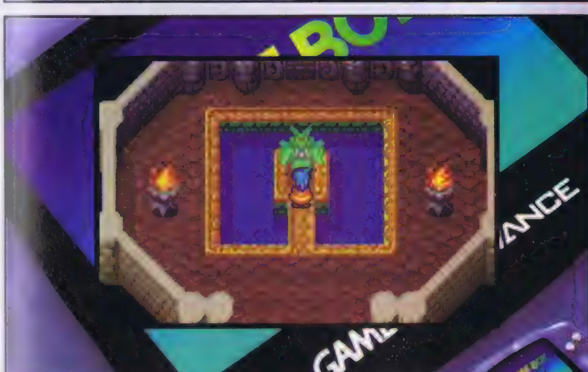
Con este título, Capcom nos demuestra que también posee juegos RPG de buena calidad y no es para menos, ya que Breath of Fire es un excelente "remake" de SNES para el Game Boy Advance, aquí podrás encontrar todo el reto y emoción que define a un buen RPG, además que los gráficos y escenarios son bastante buenos. Sin lugar a dudas, Breath of Fire es un gran título que no debes dejar pasar si te gustan los juegos RPG.

**3.5**

**PANTEON**

Este es un gran RPG que salió para el legendario SNES, pero que muchos nos quedamos con las ganas de jugarlo. Yo mismo no había podido conseguirlo hasta que lo encontré sin querer en una tienda tipo bazar, pero lo mismo pasa con otros juegos del género, que son difíciles de encontrar. Ahora podemos disfrutar de este juego y los que no pudieron conseguirlo, tienen la oportunidad de jugar un gran clásico de CAPCOM.

**5.0**



CAPCOM

## GOLDEN SUN

**EL CONEJO**

Camelot hace su debut en el Game Boy Advance con este RPG original en donde la magia es el elemento fundamental para sobrevivir día a día. Con escenarios muy coloridos, historia envolvente y múltiples opciones dentro del juego, deberás proteger a la tierra para que el mal no se apodere de ella. Una excelente opción para los amantes de este género y quienes piensan que solo Square sabe hacer buenos RPGs.

**5.0**

**CROW**

Vaya que Nintendo se ha puesto las pilas en los RPG, logrando de Golden Sun un título que estamos seguros te va a fascinar, ya que además de poseer una historia sólida y bastate buena, cuenta con excelentes animaciones en las batallas y una cantidad impresionante de magias, ítems y ataques. Las gráficas en este juego son bastante buenas. En definitiva, este título es un excelente RPG para el Game Boy Advance.

**4.5**

**PANTEON**

La verdad los amantes de los RPG's ya queríamos algo nuevo para llevar a todos lados, claro está el excelente Breath of Fire; pero Golden Sun es nuevo y vale la pena jugarlo. En realidad este es un muy buen juego que tiene bastantes elementos y le saca mucho jugo al poder del GBA. Al ver juegos tan buenos como este, desearía ver un Chrono Trigger o un Final Fantasy para el GBA, solo nos resta esperar...

**5.0**



NINTENDO

ZZZZZ ◆ | ¿? ◆◆ | OK ◆◆◆ | BASTANTE BUENO ◆◆◆◆ | ¡¡¡GUAU!!! ◆◆◆◆◆

## JURASSIC PARK 3
## DNA FACTOR

**EL CONEJO**

Konami desarrolló este juego como un título de acción en donde debes buscar en todos los niveles las cápsulas de DNA y al mismo tiempo combatir contra una serie de dinosaurios que se interponen en tu camino. Es una lástima que no hayan hecho algo interesante con las otras versiones de JP3 hubiera sido algo bastante interesante intercambiar dinosaurios o crear algunos diferentes con las cápsulas de DNA que encuentras.

2.0

**CROW**

Jurassic Park 3 DNA Factor es un juego un tanto escaso de acción. Con 2 personajes en selección y un gran camino por recorrer en busca de cápsulas con DNA de dinosaurio. Entrarás a un totalmente nuevo mundo jurásico. Este juego posee gráficos y cinemas muy bien diseñados para el Game Boy Advance. Sin embargo pensamos que Konami ubiera podido realizar algo más emocionante con la licencia de Jurassic Park.

3.0

**PANTEON**

Pienso que el concepto del DNA puede dar más que conseguir capsulitas y dispararle a una cadena de DNA con una navecita. Pudieron hacer un verdadero laboratorio con otro estilo en lugar de mezclar dos géneros pretexto para lanzar este juego. Lo hubieran hecho como puzzle 100% o bien, más técnico, para que le sacaran más jugo al asunto del DNA. De cualquier manera, no es malo el juego, solamente que pudo estar mejor.

2.0



KONAMI

## JURASSIC PARK 3
## PARK BUILDER

**EL CONEJO**

Tenía mucho tiempo no jugaba un título de simulación de construcción desde el legendario Sim City de SNES y este juego verdaderamente me trajo gratos recuerdos. Con nuevas opciones y detalles informativos al ver el progreso de tu parque, este juego cuenta con todos los elementos para convertirse inmediatamente en un clásico, además de que los cinemas están muy padres y te proporcionan un buen premio visual.

4.5

**CROW**

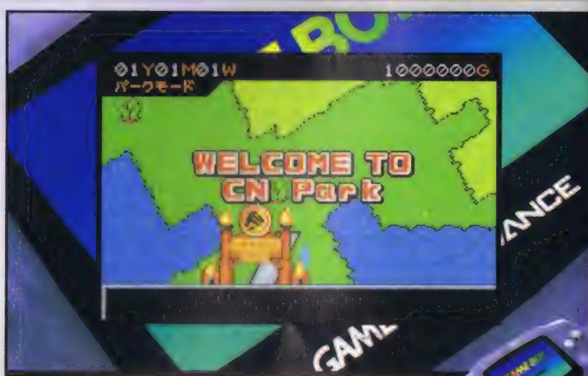
Fanáticos de la estrategia ¡agárrense!, ya que este título es algo que les encantará, porque además de poder hacer tu propio Parque Jurásico, tendrás que publicitarlo mediante la clásica televisión hasta la gran super carretera de la información del internet para lograr atraer a la gente al parque. Además debes clonar dinosaurios, contratar gente para laborar en tu parque, bajar o incrementar costos de entrada y mucho más.

4.0

**PANTEON**

Este juego es realmente adictivo, tiene muchas opciones y aún así, no deja de ser apto para todas las edades. En este juego sí le pensaron bien para adaptar el concepto al género de la estrategia y de paso, lanzar un jueguito más. La posibilidad de intercambiar vía clabe link es muy buena también y cada persona puede tener su parque a su gusto, con los dinosaurios que más le gusten. Ojo fans de Sim City, aquí está Park Builder.

4.0




KONAMI


GAME BOY ADVANCE
MARIO KART SUPER CIRCUIT
IRIDION 3D
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING
ADVANCE WARS
RAYMAN ADVANCE
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
¡Busca Ya!
estos
Nuevos Títulos.
GAME BOY ADVANCE
TU VIDA ADVANCED
Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio.
© Nintendo 2001. TM,® y Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. www.nintendo.com.mx
gamela

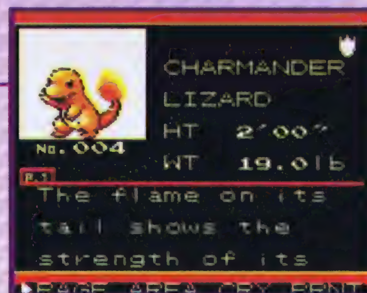
## POKÉMON GOLD

*¿Cómo saco a Mew, Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Togetic, Kindra, Umbreon, Espeon, Crobat y un Pokémon "rana" (entre otros) en la versión dorada de Pokémon? He probado de todo pero no he podido conseguirlos, por favor ayúdenme.* **Camilo Francisco Carrasco Arzola**

*¿Cómo le hago para evolucionar a mis Pokémon para obtener a: Umbreon, Espeon, Hitmontop, Blissey y a Crobat? ¿Qué piedra les tengo qué dar o qué les hago?* **Sebastián González Negrete**




Para que puedas tener a Charmander, Squirtle y Bulbasaur, debes transferirlos de la versión Red, la Yellow o de la Blue. Estos son de los Pokémon que debes transferirlos de las versiones anteriores, al igual que Articuno, Zapdos, Moltres, Kabuto, Omanyte y Mewtwo (con sus respectivas evoluciones).

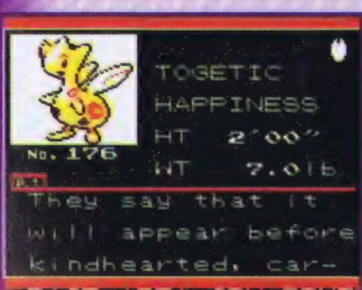






Lo malo es que como sucede en Silver y Gold al principio (con Cyndaquil, Totodile y Chikorita), sólo puedes elegir a uno de los tres Pokémon iniciales (Charmander, Squirtle y Bulbasaur) y al evolucionarlo, no podrás tener al anterior en tu versión Silver o Gold. Para obtenerlos, debes decirle a algún amigo que tenga alguna de las versiones R, B y Y que te los pase, o bien, con un cartucho casi nuevo (versiones R, B, o Y), incia un juego y elige un Pokémon, avanza hasta que puedas intercambiar y una vez que tengas a ese Pokémon en tu versión Silver o Gold, reinicia la versión R, B o Y para que puedas elegir al otro y así sucesivamente. Puedes usar esta técnica para obtener a los tres iniciales de las versiones Gold y Silver.

Otra manera es por medio de Pokémon Stadium, recuerda que al terminar el juego te dan alguno de los Pokémon que debes elegir en las versiones anteriores, pero necesitarás pasarlo de una versión anterior a la Gold o Silver. Ya que tengas en tu versión S o G a tu Pokémon (por ejemplo Squirtle), evoluciónalo para que tengas a los demás: Wartortle y Blastoise.




A Togetic (de Togepi), Crobat (de Golbat), Blissey (de Chansey), Espeon y Umbreon los obtienes con evolución amistosa, es decir, debes tenerlos mucho tiempo en tu equipo, no deben perder, no debes darles medicinas amargas, debes darles cortes de cabello (en el subterráneo de Goldenrod City), debes llevarlos a que los vea la hermana de Blue en Pallet Town, no intercambiarlos y darles muchos ítems como Berries. Ahora que Espeon y Umbreon (que evolucionan de Eevee), debes evolucionarlos, de día para Umbreon o de Noche para Espeon; para esto te recomendamos jugar de día o de noche solamente según sea el tipo de Pokémon en el que desees que evolucione.




A Kindra y a Politoed (el que parece rana) los obtienes al evolucionar a Seadra y a Poliwhirl al intercambiarlos con sus respectivas piedras. Dale una King's Rock a Poliwhirl para intercambiarlo y que evolucione en Politoed y dale una Dragon Scale a Seadra para que evolucione al intercambiarlo en Kingdra.




Hitmontop evoluciona de Tyrogue (lo encuentras dentro de Mt. Mortar al vencer al karateca), pero debes cuidar que cuando evolucione (esto es al nivel 20) su ataque y su defensa estén al mismo nivel, de lo contrario evolucionará en Hitmonlee o en Hitmonchan. Para nivelar el ataque y la defensa usa Protein (ataque) e Iron (defensa), los puedes comprar en Goldenrod City o en Celadon City.



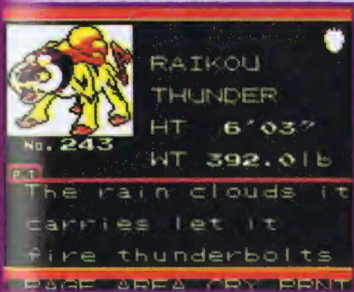

## POKÉMON YELLOW

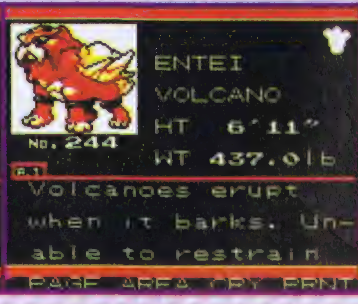
***En Pokémon Yellow, ¿dónde encuentro a Mew? En Pokémon Silver, ¿dónde encuentro a Raikou, Entei y Suicune?*** *Uriel Sánchez Escalante*

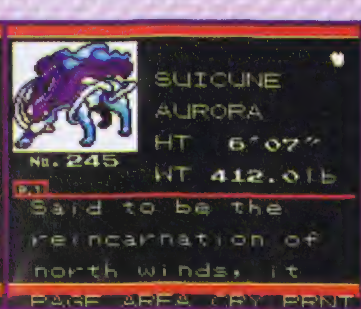
***En Pokémon Gold, ¿cómo le hago para obtener a los perros legendarios?*** *César Omar Alonso Rodríguez*

***¿Cómo se obtiene a Selebi en las versiones dorada y plateada de Pokémon?*** *Jesús David Cabcal*

Los perros legendarios escapan cuando llegas al sótano de Burned Tower, lo malo es que aparecen al azar dentro de todo el juego, así que pueden salirte cuando menos lo esperes. Debes tener a la mano muchas Fast Ball para atraparlos (la obtienes cuando le das una White Apricorn a Kurt en Azalea Town), úsala en cuanto aparezcan o escaparán inmediatamente.




Para que los puedas atrapar, es recomendable que uses Repels mientras caminas por el pasto, de esta manera, alejarás a los Pokémon débiles y sólo aparecerán los fuertes, como estos perros legendarios.

En realidad no hay lugar exacto para capturarlos, pero nuestro mejor entrenador, Panteón, trianguló dos lugares donde es muy posible que los puedas capturar como él lo hizo. En la ruta 38 y en la ruta 44, checa las fotos de los lugares más exactos. Debes caminar de un lado al otro sin alejarte mucho hasta que aparezcan; si los llegas a ver en otro lugar que no sea alguno de estos, mantente ahí por un rato, tal vez puedan regresar.



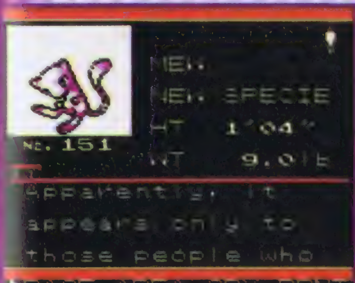


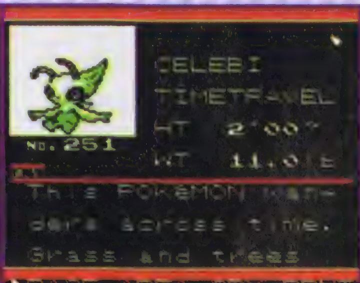






Tanto Mew como Selebi son dos Pokémon que no puedes atrapar en estado salvaje, no hay lugar donde localizarlos tampoco. Estos Pokémon fueron regalados en eventos de Nintendo en Estados Unidos y en Japón y sólo los puedes tener si alguien te los pasa. Tal vez muchos no recuerden, pero nosotros regalamos a Mew en la presentación de Pokémon Stadium, de ahí muchos consiguieron a su Mew, aunque algunos ya lo tenían por algún amigo que fue a EUA. Tal vez en algún evento similar regalemos a Selebi, mantente pendiente.

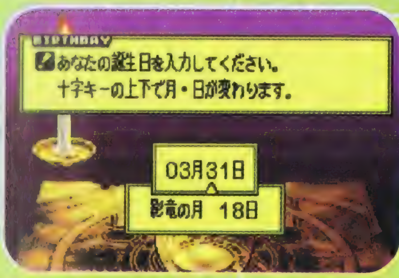


# Previo

## Tactics Ogre 外伝 The Knight of Lodis









*Compañía*

**Nintendo**

*Compatible con*

*Clasificación*

EVERYONE E

*Desarrollado por*

QUEST

*Clasificación*

64 MEGAS

*Categoría*

RPG ESTRATEGIA

*Lanzamiento*

NO DISPONIBLE

Al iniciar el juego tendrás que escoger entre una serie de respuestas para crear un perfil del personaje que llevará tu nombre y fecha de nacimiento y así determinar su fuerza, coraje y algunos otros valores que también podrán variar dependiendo de tu desempeño en las batallas y objetivos que consigas a lo largo del juego. Esto claro, también influirá en los personajes que se te unan al igual que sus acciones dentro de las mismas batallas. Igualmente dentro de la historia también tendrás que tomar decisiones para variar el curso de la aventura.





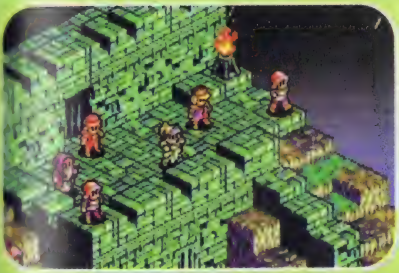

Como siempre, el legado de muchos buenos licenciatarios nos han dejado muchas muestras de cómo se deben de hacer las cosas en un buen RPG de estrategia y Quest lo ha aplicado muy bien. La calidad de las gráficas son verdaderamente impresionantes a comparación de otros juegos ya que las transparencias en conjunto con los escenarios y personajes se ven simplemente fenomenales, y qué decir de los efectos de luz, lluvia, etc. que le dan mucha vida a los escenarios.





Te recomendamos guardar tus avances en el mapa general antes de comprar cualquier cosa o subir de nivel a cualquier personaje, así podrás probar diferentes combinaciones sin que tengas que arrepentirte.

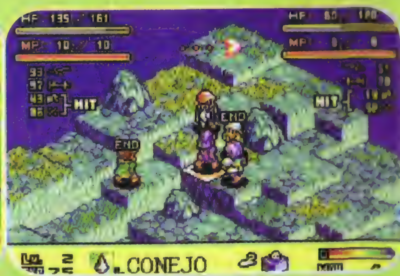




Las batallas se llevan a cabo en áreas limitadas con desniveles y diversos obstáculos para ponerle sabor al combate. Como todo juego de tácticas, se divide en dos principales secciones, los movimientos aliados y los enemigos. Al iniciar, tus compañeros realizarán sus movimientos y ataques conforme a su mejor juicio y posteriormente te tocará a ti moverte y atacar a quien decidas. En tu turno aparecerá un área marcada para que te puedas mover hacia la posición que desees ya sea para protegerte o para comenzar un ataque. Una vez que llegues al a posición deseada, aparecerá un menú para que decidas si atacas con arma o magia, utilizas algún objeto o quedes en una posición de defensa junto con el flanco al que quieras quedarte. El flanco es importante por si te atacan, ya que hay ocasiones en las que te empujan hacia atrás al recibir el ataque o si quedas de frente al enemigo para cuando le toque atacarte puedas defenderte más fácilmente.











Una excelente estrategia es la de atacar a los enemigos por detrás, así no tendrán oportunidad de defenderse ni mucho menos de contraatacar.




Una vez que pases algunas batallas, tendrás la oportunidad de comprar más refuerzos del tipo que quieras, ya sean soldados, arqueros, magos, ninjas, guerreros o dragones. Lógicamente tendrás que equiparlos sabiamente y ponerles magias de acuerdo con sus habilidades naturales. Las armas también van de acuerdo al rango y posición en tu pequeño ejército, ya que no puedes ponerle una espada a un arquero si no está capacitado para usarla.

También cuentan los valores de movimientos, ya que si tienes a un soldado únicamente con una espada, lógicamente avanzará más espacios que uno bien blindado por lo mismo del peso de todo lo que trae cargando.

Los objetos para recuperar energía o puntos de magia son generales, por lo que no tendrás que estar preocupándote por darles objetos a cada uno de los integrantes de tu pequeña armada.

Una vez que alguno de tus soldados sube de nivel, podrás también subirlo de rango para que tenga más habilidades, pueda utilizar otras armas, mejores poderes y claro está, moverte más libremente por el campo de batalla.



En caso de que no puedas alcanzar la espalda del enemigo, envía a un soldado a que lo ataque por un flanco, para que al defenderse deje su espalda descubierta y puedas pegarle con otro emisario.






Al eliminar a algún enemigo, cerciorate de agarrar la bolsa que dejan en el piso, ya que así obtendrás valiosos objetos o armas que ocasionalmente son algo raros o simplemente los puedes vender bien para tener el suficiente dinero para comprar más aliados.






Al ternimar la batalla también obtendrás tu recompensa.

En el Mapa general podrás cambiar de planos al ganar algunas batallas. Recuerda que en los castillos es donde puedes reclutar más gente o comprar objetos, armas o magia.

Las áreas azules es donde has conseguido tus victorias mientras que las rojas son terrenos en donde los problemas están a la orden del día.









Nos hemos quedado sorprendidos por la calidad de este excelente juego, ya que combina armoniosamente la estrategia sin olvidarse del factor de diversión y estamos seguros de que todos nos quedaremos con la espinita de volver a jugarlo para tomar las diferentes opciones y ver qué es lo que pasa si tomamos el camino del mal.

La opción de la batería es una gran ayuda ya que puedes guardar prácticamente en cualquier momento, por si es necesario que tengas que apagar el sistema y no sea necesario que tengas que volver a comenzar la batalla.

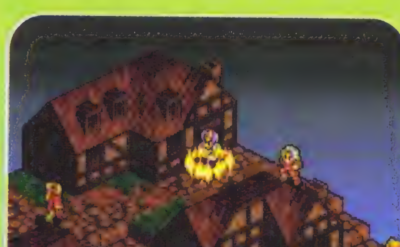
Además, el modo de Quest promete muchísimas sorpresas y lógicamente no nos quedaremos con las ganas de probarlo.

Es bueno que las compañías no se queden atrás y sigan superándose y realizando trabajos de calidad como es el caso de Quest. Esperamos ansiosos más trabajos de ellos para el Game Boy Advance y quien sabe, tal vez uno que otro para el Nintendo GameCube.



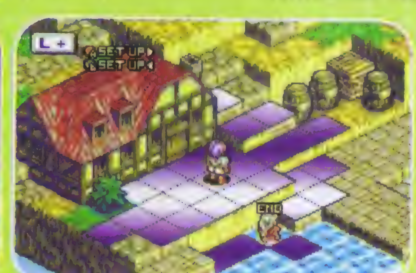










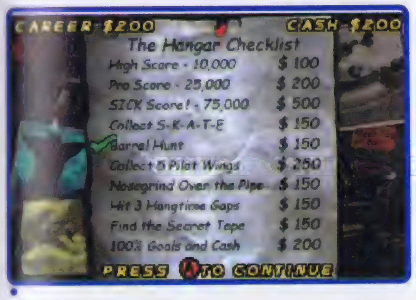



# TONY HAWK'S PRO SKATER




Sin lugar a dudas los deportes extremos se han convertido últimamente en algo muy de moda y para muestra basta un botón, así que en esta ocasión les platicaremos acerca de Tony Hawk's Pro Skater 2 para el Game Boy Advance, el cual nos ha dejado sorprendidos por la estupenda calidad de gráficos y la gran variedad de movimientos para cada jugador. Este juego ha sido desarrollado por la compañia Vicarious Visions Inc y vaya que le han dado un nuevo significado a la palabra deporte extremo (en cuanto a videojuegos portátiles se refiere) ya que cuenta con mucho realismo en todos los detalles del juego.







Aquí encontrarás diferentes opciones, una de las que exploraremos primero es el modo de carrera ¡Sí!, aquí podrás seleccionar de entre 13 jugadores, (cada uno con características distintas) entre los que destaca el mismísimo Tony Hawk. Al iniciar el juego tendrás movimientos muy básicos, pero mediante avances podrás adquirir más trucos o suertes que podrás realizar.



Cuando entres de lleno al juego, tendrás diversos objetivos por cumplir, ya sea lograr la mejor puntuación, encontrar diferentes elementos o destruir 5 barriles entre muchos otros, esto en un tiempo de 2 minutos.

Con cada objetivo cumplido ganarás dinero que te servirá para mejorar las habilidades de tu personaje, comprar nuevas tablas, aprender nuevos trucos o simplemente para abrir nuevos escenarios. Esta opción también cuenta con un tutorial que te permitirá aprender y perfeccionar tus movimientos.



Free Skate es la clásica opción donde podrás practicar tus trucos y líneas o buscar áreas secretas, aquí no tendrás que preocuparte por el tiempo, ya que no hay límite, lo único que debes hacer es escoger la pista, a tu jugador y entrar en este modo de juego para así familiarizarte tanto con el control, como con la forma de realizar los movimientos que por cierto son muy fáciles de ejecutar. Una de las ventajas que tiene esta opción es que podrás explorar todas las pistas disponibles en el juego y así realizar mejores puntuaciones o encontrar todos los elementos de otros modos con los que cuenta.






Si quieres abrir más pistas deberás jugar el modo "Carrer" y ganar el suficiente dinero para accesar a territorios nuevos je, je, como te podrás dar cuenta, todo en este juego te cuesta bastantes billetes verdes.

Otra de las opciones que nos ofrece Tony Hawk 2 es Single Mode donde la acción se hace presente, ya que aquí tendrás nuevamente 2 minutos para hacer tu mejor puntuación, así que prepara tus mejores movimientos y trata de realizar combos mezclando los trucos que te generen un mejor score. Esta opción más que nada es para realizar las diversas suertes que hayas aprendido ya que aunque aparezcan diferentes elementos colectables en pantalla no te generan puntos extra.





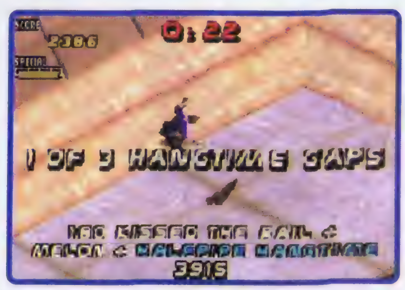








Dentro de cada una de las difererentes opciones de juego encontrarás una sub-opción que es "Skate Shop", aquí puedes comprar nuevas tablas, cada tabla cuenta con diferentes características, como: peso, velocidad, durabilidad o la sensibilidad para dar una vuelta, También puedes checar la opción para editar los trucos que quieras aprender, recuerda que todo esto te cuesta dinero.




A grandes rasgos Tony Hawk es un título portátil que recomendamos ampliamente para jugadores de todos los géneros y con mucha más razón a los fanáticos de este deporte, ya que aquí podrás encontrar todo lo que un buen juego de skate pueda ofrecer.

La movilidad del juego es sumamente fluida y la manera en la que se ocupan tanto los botones como la cruz direccional son de lo más práctico, cuenta con escenarios variados y diferentes personajes a escoger y lo mejor de todo es que con este juego no corres peligro de lesionarte una pierna o un brazo, a menos que practiques este deporte al mismo tiempo que juegas en tu Game Boy Advance (lo cual no te lo recomendamos je, je).





ADVANCE WARS™
¡BÚSCALO YA!
HYPER REPAIR
GAME BOY ADVANCE
ADVANCE WARS
Link It Up! 1 Game Pak 4 Players
EVERYONE
E
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
TU VIDA ADVANCED
Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio.
gamela
© Nintendo 2001. TM,® y Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. www.nintendo.com.mx

# A FONDO

# 黄金の太陽
## 開かれし封印



Nintendo nos sorprende nuevamente con un título que no es muy conocido en nuestro continente, pero al parecer esta adaptación para el Game Boy Advance será todo un suceso. Para empezar, ha sido desarrollado por una de las casas más familiares para Nintendo, nos referimos a Camelot Software quien en los últimos años nos ha brindado juegos como Mario Golf y Mario Tennis, pero ahora llega con un novedoso RPG que dejará a todos con el ojo cuadrado. Aunque este género no pareciera ser el punto fuerte para compañía, lo han hecho bastante bien dándole un toque como con los juegos de antaño que llegaron a salir en el Super Nintendo; tal vez sería demasiado compararlo con Final Fantasy, pero la verdad es que por lo menos en el campo visual sí tiene bastante empuje.












Según lo que hemos podido percibir, en una aldea en donde los poderes paranormales es algo de todos los días, hay problemas con una criatura maligna que trata de salir de su tumba, el Templo del Sol. Tormentas y demás calamidades han comenzado a azotar esta aldea gracias a la afluencia del mal y depende de cuatro guerreros portadores de las fuerzas naturales de la tierra quienes pueden detener el mal y sus tempestades haciendo uso de sus poderes. Lógicamente nuestro héroe no sabe nada al respecto hasta que el destino es quien lo empuja hacia esta gran aventura.









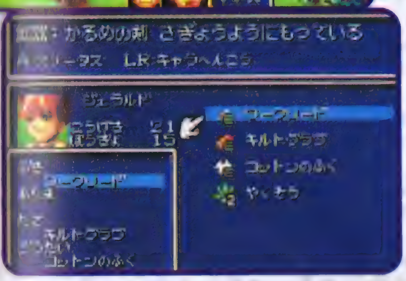






Como en todo RPG, tienes que deambular por varios pueblos en un extenso mapa descubriendo nuevos enemigos y retos dignos de un aventurero como tú.
Dentro de los diálogos con los personajes, ocasionalmente tendrás que responder con un "sí" o un "no" para darle un poco de variedad al juego, que es muy probable que influya dentro de algunos detalles, algo bastante agradable en títulos de este género.



La parte de las armas es muy sencilla, simplemente tienes que elegir un arma, escudo, armadura y objetos para recuperar tanto tu energía como los puntos de magia.
Al entrar a las tiendas de armas o escudos, tendrás la posibilidad de ver si en verdad lo que piensas comprar es apto para el personaje a quien se lo piensas poner, así evitarás que el vendedor te vea la cara y que te dé algo que no te sirve.
No olvides visitar las tiendas naturistas en donde podrás comprar objetos para recuperar o normalizar tu estatus ya que es importante que siempre estés preparado para todo.







Las batallas comienzan como en la mayoría de juegos de este género, mientras vas caminando, de repente aparecerán los enemigos y con esto será inevitable el enfrentamiento. La forma de combate es bastante sencilla, seleccionas tu acción principal: atacar o intentar huir despavoridamente. Al atacar podrás utilizar tu arma, algún hechizo, usar algún objeto o adoptar una posición de defensa.





Al atacar con tu arma convencional, te limitarás a causar daño de forma física, sin embargo, ocasionalmente el personaje realizará un ataque verdaderamente fuerte y lógicamente lo notarás por laanimación y la cara de desesperación de los enemigos.







Las magias son verdaderamente sencillas, hay algunas que se enfocan en ciertos enemigos, mientras que otras pueden atacar a varios enemigos al mismo tiempo. Claro está que deberás conocer a los enemigos para saber qué tipo de magias son más efectivas contra ellos y diferenciarlos de los demás para sacarle provecho a los limitados puntos de magia con los que cuentas durante las batallas.

Los puntos de magia los recuperas lentamente mientras te encuentras caminando por los calabozos, así que reserva los objetos que te regeneran estos puntos para cuando realmente los necesites.

La defensa te la recomendamos para que alguno de tus personajes que tenga baja la energía no se encuentre tan propenso a recibir un ataque fatal mientras que el resto puede terminar con los enemigos o recuperarle su línea vital.

Cuando selecciones a quien quieres atacar, te recomendamos que no enfoques todos tus ataques a un solo enemigo, porque si... el enemigo es vencido con el primer golpe, el resto de los ataques programados se pierden ya que el objetivo señalado ya no existe, así que hay que tomar en cuenta esto para armar una buena estrategia y sacarle el mayor provecho a tu turno.

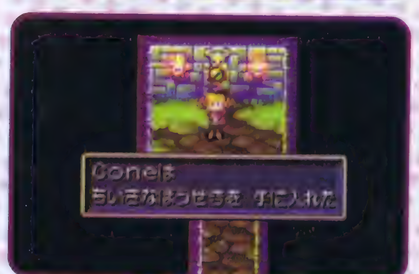


**Las animaciones y efectos especiales dentro de las batallas son tan detalladas que simplemente es indescriptible. Para los efectos han utilizado sabiamente la combinación de los elementos antes mencionados dándole brillos y profundidad para crear batallas asombrosas en 3D.**









Dentro de los calabozos tendrás que resolver algunos acertijos (por así llamarlos) para continuar con la historia o simplemente descubrir un nuevo pasaje que te permita obtener nuevos tesoros.

Lo importante es saber utilizar lo que tienes en las manos, hay veces que una simple gema es la llave indicada para abrirte el camino o en otros casos tendrás que utilizar los poderes mágicos de tus personajes para abrir un switch o mover un obstáculo.



Por otra parte, los programadores trataron de no hacerte la vida tan sencilla, por lo que los laberintos son algo enredados, sobretodo cuando hay algunos bloques sobre agua o precipicios a los que te tendrás que acostumbrar, aunque una vez que pases los primeros no habrá mayor problema.



Lógicamente al terminar un enfrentamiento obtendrás puntos de experiencia para tus personajes y algunas monedas para equiparlos debida mente.

Al acumular más puntos de experiencia los personajes subirán de nivel para tener la posibilidad de obtener más puntos de energía, magia, resistencia, entre muchos otros que te ayudarán a sobrevivir entre los calabozos, así que te recomendamos que pelees constantemente y así estamos seguros de que no tendrás problema alguno para avanzar en el juego.





Cuando presionas Start, tendrás la posibilidad de guardar tus avances en el momento que quieras, bueno, siempre y cuando no estés en una batalla o platicando con alguien, de ahí en fuera, eres libre para hacerlo.
Otra de las buenas cosas que tiene este menú es que puedes personalizar las ventanas cambiándolas de color, y lo más importante es que cuando presionas el botón B el personaje podrá avanzar más rápido, pero en este menú puedes hacer que camine aún con mayor velocidad y así no esperar demasiado para recorrer algún pueblo o laberinto.



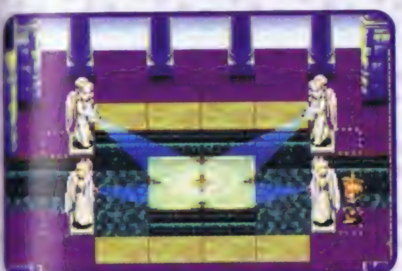


Los escenarios convergen a la perfección con los personajes, tanto así, que los programadores colocaron en varias partes algunos layers con transparencias e imágenes más claras para dar un efecto de luz que combina muy bien con todo.

A lo largo del juego tus personajes podrán enfermarse, ser embrujados o simplemente eliminados durante las batallas.
Para curarlos o revivirlos tendrás que buscar al shaman del pueblo para que te haga el favor, lógicamente por algo de dinero.



Es grato ver que Nintendo se está preocupando por lo que los consumidores piden y este título es un buen ejemplo de que lo está haciendo. Al combinar fuerzas con Camelot, se está esforzando por crear nuevos conceptos y promover los juegos para sus sistemas que lógicamente no dejará que se les vayan tan fácilmente de las manos. Golden Sun está programado para este mes por lo que es muy probable que cuando estés leyendo este artículo, el juego esté por llegar a todas las tiendas oficiales de Nintendo.
Con la utilización del Cable Link y el Movil Adaptor (por lo menos en Japón), es muy posible que Camelot se las ingenie para intercambiar información entre el cartucho y el futuro juego de RPG que saldrá para el Nintendo GameCube...
No nos podíamos quedar con las ganas de hacértelo saber, es solamente un rumor, pero esperamos que Nintendo siga promoviendo el intercambio de datos entre los dos sistemas.











Compañía: Nintendo
Compatible con: [Game Boy Advance]
Clasificación: E
Desarrollador: Camelot
Memoria: 64 Megas
Categoría: RPG
Lanzamiento: Octubre 2001

# Jurassic Park III: THE DNA FACTOR

Basado en la película Jurassic Park 3, Konami nos trae este juego por parte de Honolulu. Este es uno de varios juegos que lanzaron para el Game Boy Advance bajo esta licencia. No sabemos exactamente por qué lanzaron tres juegos tan distintos entre sí. Si fuE porque son tres por ser la tercera cinta; si son basados en el concepto de Jurassic Park porque prefirieron no arriesgar a hacer un juego totalmente basado y les fuera a quedar mal, si quisieron darnos mucho qué jugar o de plano porque querían aprovechar la licencia para lanzar muchos juegos de una vez.



Por la razón que fuere, tenemos estos tres juegos en nuestras manos, así que vamos a checar éste que se llama DNA Factor, el cual tiene un modo de juego un tanto raro. Además de que sentimos algo forzada la historia, pero tal vez una buena idea en lo que al manejo del DNA se refiere.






## HISTORIA

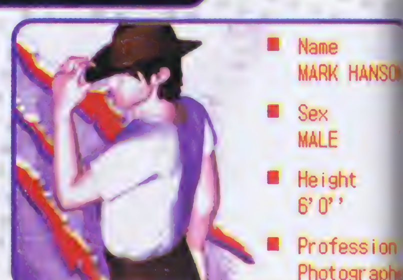
Resulta que un avión llevaba varios cientos de cápsulas con DNA para poder reconstruir a los dinosaurios, pero como siempre; algo salió mal y del avión se cayeron las cápsulas, quedando esparcidas por la isla que se encontraba abajo.

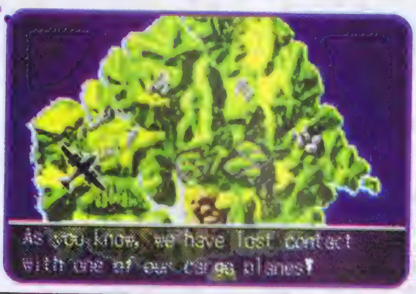


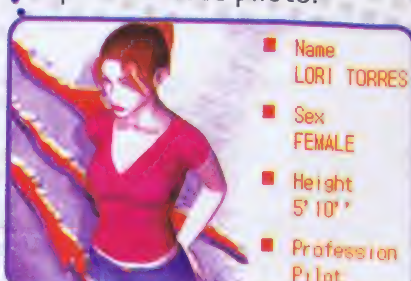



Tu deber es recolectar las cápsulas para completar el DNA y obtener más dinosaurios, pero no es una tarea fácil, porque la isla está llena de dinosaurios y muchos peligros, así que debes cuidarte de los animales, así como del entorno en esta peligrosa isla.

En este juego podrás elegir entre dos personajes diferentes: Mark Hanson, quien es un fotógrafo profesional y Lori Torres, una experimentada piloto.




Ambos deben resolver esta complicación y recuperar todas las cápsulas de esta isla, cuidando de no terminar en el menú de algún dinosaurio.




Cuenta con tres archivos para que puedas compartir el juego con tus hermanos o bien, que quieras terminar el juego con cada personaje, esta opción es buena porque te permite guardar tus avances sin necesidad de estar apuntando passwords.

Este título tiene un modo de juego "de lado" pero muy al estilo de los viejos juegos de "3D" como Double Dragon, Battletoads y Final Fight, donde podías moverte en distintos planos dando una impresión de profundidad del entorno.

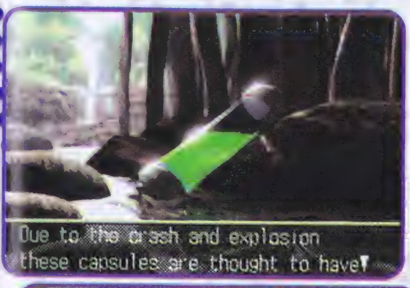


Dentro del juego cuentas con varios movimientos para defenderte de los dinosaurios, también puedes encontrar diferentes ítems como armas para facilitarte la existencia y eliminar más rápido a los dinosaurios que se te pongan enfrente.





El chiste principal del juego es recolectar el mayor número posible de cápsulas (¿por qué no les pasó nada si cayeron desde lo alto de un avión en llamas?) a lo largo de las escenas, después tendrás que usar estas cápsulas, que son de diferentes colores; para reconstruir más dinosaurios en otros modos de juego.

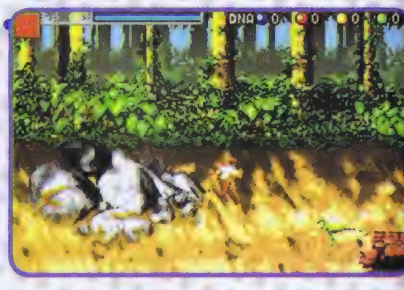







Algunas de las cápsulas están en lugares muy apartados y deberás usar tu ingenio para obtenerlas.





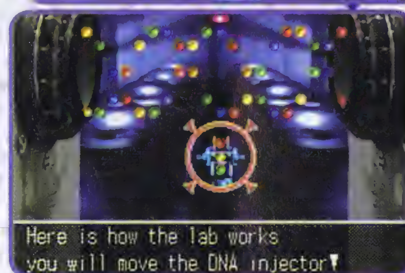
Puedes encontrar distintos tipos de dinosaurio, cada uno con diferentes habilidades para acabar contigo.



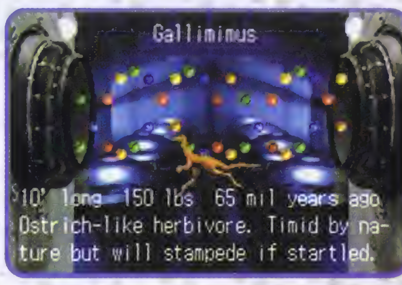
Un paso en falso y caerás en alguna trampa natural, en este juego hay muchas y todas acaban con tu única vida.






Una vez que tengas las suficientes cápsulas, podrás jugar este entretenido mini-juego para traer a la vida a un dinosaurio por medio del DNA. Debes poner en orden la secuencia, pero ten cuidado de no darles a las estrellas porque perderás.






Jurassic Park 3 DNA Factor es un juego bastante bueno, aunque no estamos muy de acuerdo con la utilización del concepto, pero es un pretexto para que podamos jugar estos títulos. La música está muy bien y las gráficas muy padres, pero la movilidad sí es un poco lenta para el tipo de juego, pero está bien.

# Hocus/Pocus



**Nombres:** Hocus/Pocus

**Apariciones:**
Troddlers (SNES, 1993)





## Aliados:

¿Quién mejor que Pocus para ayudar a Hocus y viceversa? En el único juego que estelarizaron, su trabajo en equipo es vital, pues muchas veces no podrás hacer nada sin una buena organización.

## Carácter:

Como podrás imaginarte, ambos personajes son altamente holgazanes, faltos de cuidado y muy despistados. Pero en esta tarea deben pulir sus instintos y mostrar todo lo que han aprendido para traer de regreso sanos y salvos a los Troddlers. Aunque también cabe decir que su manera de ser los hace muy carismáticos y que es fácil aceptar la tarea de ayudarlos en su labor.

## Historia de Holgazanes

En una tierra muy lejana, vivía el gran hechicero Divinius. Como todo gran mago, Divinius tenía un par de aprendices de nombres Hocus y Pocus, quienes se metían constantemente en problemas y más que nada, eran los semi-esclavos del mago. Entonces, un buen día, Divinius los envió a limpiar la bodega (labor que se ganaron por encerar sus zapatos en lugar de bolearlos y provocarle una caída al gran hechicero), que nadie había tocado en un par de siglos. Ni siquiera Divinius había bajado ahí porque sabía lo que limpiar ahí significaba, por lo que mandó a sus aprendices a limpiar, con la seguridad de que se libraría de ellos y sus problemas por un buen tiempo, claro que les ordenó NO TOCAR NADA. Hocus y Pocus bajaron muy obedientemente a cumplir su labor, pero tenían otros planes: holgazanear leyendo sus cómics sin tener al mago sobre de ellos por un rato. En medio de la limpieza, encontraron un paquete de Troddlers instantáneos, sólo había que agregarles un poco de agua. Decidieron que sería una gran idea poner a trabajar a los inocentes seres mientras ellos descansaban, pero al momento de abrir la caja, la rompieron y los Troddlers cayeron en la cubeta que llevaban; por lo que el número de Troddlers fue excesivamente alto. Cuando Hocus y Pocus estaban nadando (literalmente) en Troddlers, uno de los pequeños encontró una puerta dimensional y siguiendo su curiosidad, la atravesó, seguido por todos los demás. Fue cuando los aprendices se percataron de que en la caja había una advertencia: "Los Troddlers pueden transformarse en una forma de zombies si les es permitidos teletransportarse" Cuando Divinus se enteró del asunto, cabe decir que su enojo fue estratosférico, por lo que mandó a sus aprendices a recolectar a los Troddlers y a eliminar a los que hayan sido zombificados...

*"Como siempre, las cosas no salen como uno lo espera, por lo que uno mismo debe de aprender a solucionar los problemas de la mejor forma sin temer a volver a regarla"* — *El Conejo*

*"Hocus y Pocus son unos personajes que me recuerdan mucho a mí mismo en mútliples ocasiones y si somos honestos, todos alguna vez hemos tenido problemas por hacer las cosas del modo más fácil, pero precisamente por los problemas que acarreamos, debemos de comprender que es mejor hacer las cosas bien desde el principio, son un buen ejemplo de superación personal"* — *Panteón*



## MISCHIEF MAKERS

*En el Juego Mischief Makers de N64 me faltan dos gemas doradas, son de las escenas: 3-10 y 5-3. ¿Me pueden decir cómo las obtengo? O. Yolanda Aguirre G. Tula de Allende, Hidalgo*

Hacía tiempo que no recibíamos dudas sobre este estupendo juego, en realidad algunas de las gemas doradas son bastante difíciles de encontrar, pero no te preocupes, aquí está la manera de obtener estas dos gemas:



En la escena 3-10 (The Day Of) debes ganar en primer lugar todas las competencias de los juegos. Así que te vamos a dar los tips para que llegues en primer lugar, el resto depende de tu habilidad.

### 100 M, 200 M, 400M:




En estas tres competencias debes llegar en primer lugar corriendo la distancia que te piden. Cada vez es obviamente más larga la distancia, por lo que te recomendamos descansar entre una competencia y otra. Para ganar, solamente presiona en el Control Pad hacia adelante sin parar una vez que la palabra GO! aparezca. No debes hacerlo súper-rápido, sino mantener el ritmo de las veces que presionas el botón y no detenerte para nada.

### JUMP:




Aquí debes competir en salto de longitud, tienes dos saltos para intentar la mayor distancia posible. No debes saltar más allá de la línea porque sería Foul. El chiste es presionar lo más rápido que puedas hacia adelante en el Pad y saltar justo antes de la línea, ahora sigue presionando adelante lo más rápido que puedas para lograr mayor distancia.

### BALL:



Aquí debes meter el mayor número de pelotas al Clanpot dentro de los 60 segundos, pero sin dejar que entre ninguna bomba. Tú estás en el equipo blanco y debes llevar el Clanpot y cachar el mayor número de pelotas blancas para darle puntos a tu equipo, si llega a entrar una roja, será un punto para el equipo rojo. Aquí depende todo de tu habilidad, te recomendamos usar el Pad y los botones C para que te muevas rápidamente. Si te pega alguna bomba, deberás ir por el Clanpot de nueva cuenta.

### HURDLE:




En esta competencia debes llegar primero, al igual que en 100M, pero aquí hay obstáculos que debes saltar. Te recomendamos que uses los botones C para que libres más fácilmente los cuadritos.

### MATHFUN:




En este evento debes resolver algunos problemas matemáticos, para esto, debes agarrar la pelota que tenga el número que creas que es el correcto, puedes soltarlas según lo necesites. Puedes borrar los números que pongas mal con la pelota que tiene la flechita. Debes ser muy rápido porque tienes un cierto tiempo para resolver las cuentas que te piden.



En la escena 5-3 no hay una localización exacta de la gema dorada, simplemente debes agarrar los misiles y sacudirlos, en alguno de ellos está la gema. Afortunadamente no es una escena muy larga y puedes pasar varias veces sin problemas, solamente debes buscar una y otra vez, pero te aseguramos que ahí está la gema y que esta es la manera de agarrarla, solamente no te desesperes pues la puedes obtener a la primera o después de varios intentos.

Esperamos que con estas dos gemas ya obtengas el final completo, si tienes una duda sobre este juego o cualquier otro, no dejes de escribirnos.

# KiLLER iNSTiNCT GOLD

*¿Me pueden dar todos los Ultras y Ultimates del juego Killer Instinct Gold?* — *Billy Kane*

Killer Instinct Gold es uno de los títulos de peleas más técnico que haya salido. Claro que te vamos a dar todos los movimientos de KIG para que no tengas complicaciones, te vamos a dar los Ultras, Ultimates y los O-Combo Ultimates de cada peleador. Por cierto, recuerda que estos movimientos los debes ejecutar cuando la energía de tu oponente esté en rojo; los Ultras y Ultimates los debes marcar después de un combo sin remate y los O-Combo Ultimates no necesitan combo para entrar, pero tu oponente debe estar sin defensa para que entre.

## MAYA

Ultra: → ← Patada Fuerte

Ultimate: → ↘ ↓ ↙ ← → Patada Débil

O-Combo Ultimate: ← ↙ ↓ ↘ → ← Puño Débil

## GLACiUS

Ultra: ↓ ↘ → Patada Débil

Ultimate: → ↘ ↓ ↙ ← → Patada Media

O-Combo Ultimate: ← ↓ ↙ Patada Débil

## B. ORCHiD

Ultra: ↘ ↓ ↙ Puño Débil

Ultimate: → ↘ ↓ ↙ ← → Puño Fuerte

O-Combo Ultimate: ← ↓ ↙ Patada Media

## T.J. COMBO

Ultra: → 2 seg. ← Puño Fuerte

Ultimate: Patada Débil 2 seg. Soltar Patada Débil

O-Combo Ultimate: → ↘ ↓ ↙ ← Patada Fuerte

## SABREWULF

Ultra: ← → Patada Débil

Ultimate: Patada Fuerte 2 seg. Soltar Patada Fuerte

O-Combo Ultimate: Puño Débil 2 seg. Soltar Puño Débil

## SPiNAL

Ultra: ↓ ↙ ← Puño Fuerte

Ultimate: ↓ ↓ Patada Débil

O-Combo Ultimate: ↓ ↘ → ↓ ↘ → Puño Débil

## TUSK

Ultra: → ↘ ↓ ↙ ← Puño Medio

Ultimate: → ↓ ↘ Patada Media

O-Combo Ultimate: ↓ ↘ → ↓ ↘ → Puño Medio

## KiM WU

Ultra: ↙ ↓ ↘ Patada Débil

Ultimate: ← ↙ ↓ ↘ → ← Patada Débil

O-Combo Ultimate: ← → ← ↙ ↓ ↘ → Patada Media

## FULGORE

Ultra: → ↓ ↘ Patada Débil

Ultimate: → ← ↙ ↓ ↘ → Patada Media

O-Combo Ultimate: ← ↙ ↓ ↘ → ← Patada Media

## JAGO

Ultra: ↘ ↓ ↙ Patada Débil

Ultimate: → ↓ ↘ Patada Fuerte

O-Combo Ultimate: → ↘ ↓ ↙ ← → Puño Medio

Por si te lo preguntabas, Gargos no tiene ningún tipo de Ultimate ni Ultra, sólo puede realizar combos sencillos; aunque, ¡este tipo no necesita más que eso!
¡Ah!, como Tip adicional, te podemos sugerir emplear el O-Combo Ultimate dentro de un combo, de la misma manera que el Ultimate normal; así podrás asegurar que entre este movimiento.

# CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

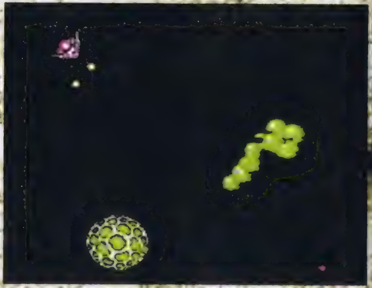
Por: Panteón

Sean bienvenidos una vez más a mi sección, primero quiero agradecerles sus cartas y sus E-Mails, que aunque no he podido contestar como acostumbraba, muy pronto estaré haciéndolo; pero sí quiero decirles que he recibido más mails que cartas ¿Qué pasa? Les aseguro que si leo todas las que me llegan, así que no dejen de escribirme ¿ok?. Bueno, estaba jugando la otra vez un par de cartuchos que tenemos en la redacción y me encontré con un muy buen juego que me entretuvo un buen rato (hacía tiempo que no lo había jugado), por lo que decidí incluirlo en esta sección para darle nueva vida. Ya antes se había incluído en el Museo, pero aquí vamos a checarlo con otro punto de vista (el mío je, je), así que acompáñenme por favor.

**Gyruss es un juego que salió en 1988 para el NES, antes estuvo en Arcadia. Este juego propuso un estilo nuevo de jugar los ya conocidos "Shooters" o juegos de naves en los que tenías que dispararles a múltiples enemigos en pantalla. Normalmente se acostumbraba que la acción fuera "de lado" y que salían enemigos de distintas partes de la pantalla, por lo que debías maniobrar entre disparos y enemigos para sobrevivir. Al mismo tiempo, tenías que dispararle a los enemigos, sacándole jugo a los ítems que te daban más poder, más disparos, etc.**




**En Gyruss la acción cambió radicalmente pues lapantalla enrealidad no avanzaba, sino que tiene un efecto de profundidad muy bueno, las estrellas van del centro de la pantalla hacia afuera rápidamente.**



**Hay dos tipos de controles, uno con movimientos más acordes al Pad y el otro es para controlar los giros. Ambos son buenos y no te puedo recomendar alguno en especial, la cuestión, como en muchos casos, es dependiendo de cómo te acomodes.**

**Control A:**
Controlas la nave de manera que se dirija hacia donde estás presionando.

**Control B:**
Controlas la nave para que gire siempre hacia un lado. Este modo es lo más fiel al original Gyruss de Arcadia y mantiene mejor el sentido de "giro" que se quería que tuviera el juego.

**A** Disparas el cañón. Este ataque destruye cualquier cosa y se lleva a varios enemigos al pasar. sirve muy bien en contra de los enemigos que se cubren.

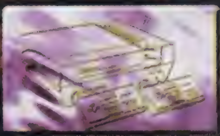
**B** Disparo, éste puede ser sencillo o doble al agarrar un ítem.

**Los enemigos pueden salir desde afuera de la pantalla hacia adentro de la misma o viceversa, cada escena era diferente de la otra y las secuencias en las que aparecían los enemigos variaban muchísimo, así que no era fácil pasar cada escena.**



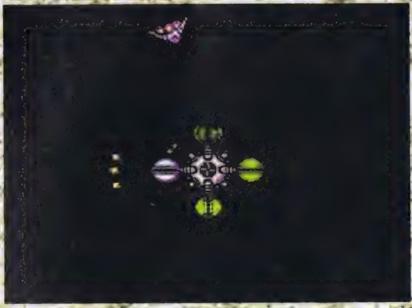

**Una vez que salen los enemigos, ya sea desde adentro o desde los extremos, dan unas vueltas y se van al fondo de la pantalla. Aquí puedes dispararles pero obviamente cuesta más trabajo. Algunos disparan al salir, otros al acercarse otros de varias maneras, debes estar alerta en todo momento.**



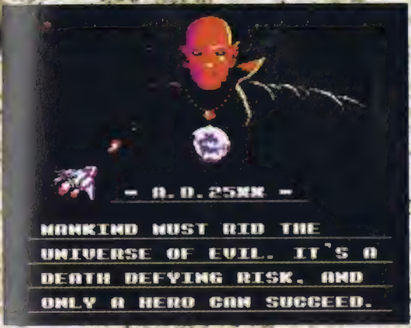
| Compañía | Sistema | Desarrollador | Categoría | Año de salida |
|---|---|---|---|---|
| Konami |  | Konami | Shooter | 1988 |




Al principio de cada escena te dicen cuántas escenas te faltan para dar el salto al siguiente planeta y después del jefe de cada bloque, tienes la oportunidad de hacer puntos y obtener disparo doble y vidas en un Bonus.



Dentro de las escenas, a veces aparecen difeentes ítems a los que debes dispararles para agarrarlos, pero salen custodiados por dos naves que te disparan.




La historia dice que en el año 25XX, la humanidad debe librar al universo del mal que lo asecha, es una labor de riesgo mortal; por lo que solamente un héroe puede triunfar.

La historia es un tanto de los años 70's, donde se acostumbraba imaginar una invasión de alienígenas en un futuro algo lejano; pero es un buen pretexto para sacar este juego del cajón.

Muchas veces vemos en los juegos (y en otras partes como las películas) fechas con varias X en lugar de algunos números; estas X quieren decir que no se sabe exactamente la fecha, o sea que puede ser en esa década (200X) o en ese siglo (21XX) por ejemplo.




Gyruss es un juego bastante bueno y tiene un gran reto, como no tiene continues debes terminarlo de un jalón. Lo bueno es que tienes la oportunidad de conseguir vidas en las escenas de Bonus. Es una buena opción si eres fan de los Shooters. Claro, sé que hubo shooters más diferentes como los Pocky and Rocky, pero este tiene una manera de jugarse muy original, por eso, si es uno de los juegos que tienes por ahí o lo llegas a encontrar, no dudes en jugarlo de nuevo, te lo recomiendo mucho.

Si tienes problemas con este difícil juego, introduce este Cheat para que empieces con 30 vidas: A, B, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Start.

Una de tantas cosas buenas de los videojuegos es que nos enseñan muchas cosas de cultura general y nos ayudan a agilizar la mente; al estar jugando este gran título me fijé en la musiquita que tiene cuando pasan la historia y es el inicio de una gran obra musical. Los lectores que me escriban y me digan cómo se llama esta pieza y quién es su autor tendrán un reconocimiento en esta sección; así que si tienes este juego o lo llegas a ver, no dejes de escribirme.

Ahora vamos a pasar a otro buen juego del legendario SNES, personalmente creo que es el mejor de los Mortal que salieron para este sistema y muchos secundan mi opinión. Esta ocasión les voy a dar una técnica para enfrentarte a cualquier enemigo y ponerlo a tu merced, para lo que necesitas un personaje preferentemente que patee en diagonal como Sub-Zero, no recto como Liu Kang. También te doy un par de combos que te darán la ventaja con tus adversarios.

Esta técnica sirve más que nada si pones la dificultad en Very Hard, pues los enemigos son más "aventados", por lo que si eliges una dificultad menor, los enemigos pueden no seguir el truco.



Cuando estés enfrente del contrario, salta hacia atrás dando una patada desde que vayas subiendo, esto hará que el oponente se quede quieto y salte inmediatamente cuando tu caigas sin atacarte, es el momento para que lo recibas con lo que tú quieras, ya sea una patada, un poder o un uppercut.



## Sub-Zero



Debes saltar y darle una patada a tu oponente cuando tu personaje se esté volteando, cayendo marca el poder que congela el hielo (abajo, diagonal, atrás + patada baja) para que se levante resbalándose, ahora dale un uppercut y recíbelo con una barrida (defensa + golpe bajo + patada baja). Este combo es muy útil y causa mucho daño, para que tengas un mejor resultado, puedes aprovechar cuando congeles a tu oponente y empezar a marcar el combo.

## Scorpion



Adivinaste, este es mi personaje favorito de todos los MK's y este es mi combo estrella. Cuando tu oponente salte hacia ti, salta con cualquier puño para que lo detengas en el aire, ahora marca el teleport (adelante, diagonal, abajo, atrás + golpe alto) para que lo caches en el aire, cayendo marca el arpón (atrás, atrás + golpe bajo) y termínalo con un uppercut. Este combo causa mucho daño e intimida mucho a tus contrincantes (cuando son humanos) cuando lo haces y se puedecombinar con la técnica para el CPU que te acabo de dar para que logres un Flawless sin problema. Además puedes incluso saltar hacia el contrario para presionarlo con patada y si le das, puedes cacharlo con arpón y darle un uppercut (esto es difícil que salga, pero a veces pasa).

Bueno, esto es todo por esta ocasión y recuerda que espero todos tus mails, tus cartas y boletos de camión a la dirección de nuestra revista: Hamburgo # 10 Col. Juárez y tus mails a panteon@nintendo.com.mx con todas tus dudas, quejas, comentarios y lo que quieras platicarme, anécdotas, sueños y jugadas maestras dignas de compartirse. También leo la palma de la mano, el Tarot, el café, se hacen talachas, etc. ¡No es cierto! Sólo estoy para ayudar a las lectoras y los lectores de nuestra revista (las talachas las hace el Conejo je, je). ¡Hasta la próxima!


MARIO KART
SUPER CIRCUIT
TM
¡BÚSCALO YA!
MARIO KART
GAME BOY ADVANCE
gamela
© Nintendo 2001. TM, ® y Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

# C.N. Profiles | Troddlers



**Nombre:** Troddlers

**Apariciones:** Troddlers (SNES, 1993)



## Sencillez, ingenuidad y poca inteligencia:

Los Troddlers son una forma de vida a la que hay que tratar con mucho cuidado, son extremadamente delicados y torpes; pueden meterse en los líos más complicados del mundo en un dos por tres. A diferencia de los personajes de los que fueron inspirados, los Lemmings, los Troddlers no pueden hacer mucho por sí mismos, no pueden aprender "poderes" y son mucho más problemáticos pues no se detienen por nada. Son unas criaturas inofensivas, pero si llegan a zombificarse, se tornan malvados y llegan a lastimar a quien se les ponga enfrente, por lo que todo Troddler Zombie, debe ser eliminado rápidamente, pues resultan un peligro, en especial para otros Troddlers.

## Observaciones

Los Troddlers están inspirados en los Lemmings, pero a pesar de eso, son muy diferentes y el concepto aporta muchos detalles buenos como el trabajo en equipo y la rapidez del juego, aquí debes cuidar a los Troddlers de todo lo que los pueda lastimar y es más difícil porque caminan sobre los muros e incluso en el techo, así que no pueden ser controlados fácilmente.

## Final:

Después de tantos problemas, Hocus y Pocus lograron llevar a todos los Troddlers de regreso a casa, donde los aguardaba Divinius. Después de una breve felicitación, Hocus y Pocus fueron recompensados con la mismísima labor con la que fueron encomendados en un principio: ¡limpiar la bodega!

## Aliados:

[illegible]

TRODDLERS

*"En una epoca en donde la gran mayoria de juegos eran de acción o simplemente trataban de copiar la suerte de Nintendo en varios de sus juegos, Troddlers llega para meter algo de variedad con un concepto simple pero bastante entretenido y digno de ser recordado."*

El Conejo

*"Siendo un gran aficionado de los Lemmings y de los juegos que sigan el mismo concepto, como King Arthur's World, jugué sin chistar Troddlers y me llevé la gran sorpresa de que es un juego bastante diferente y divertido, es un de mis favoritos y como siempre, salió para el legendario SNES."*

Panteón

# Previo

## STAR WARS ROGUE LEADER

### ROGUE SQUADRON II

Después del gran éxito de Rogue Squadron para el Nintendo 64, esta nueva secuela es el juego más anticipado para el Nintendo GameCube. Factor 5 en verdad ha hecho un excelente trabajo aún cuando ha tenido verdaderamente poco tiempo para desarrollar este magnífico juego para el GC.
En el pasado E3, nos comentaron los mismo diseñadores que para el Space World del año pasado se aventaron una pequeñísima demostración de lo que se podía hacer con el sistema en tan sólo ¡¡¡19 días!!!
Y desde entonces se pusieron a trabajar en base al diseño original del juego. Ha pasado un año y el juego está terminado y ha pasado a la fase de producción para que estén listas todas las copias necesarias para el lanzamiento del sistema.









Factor 5 ha utilizado gran potencial del chip de funciones Flipper para desarrollar un juego verdaderamente sorprendente que siempre corre a 60 Frames por segundo con imágenes de alta resolución.
Lógicamente la gente de diseño ha manejado los modelos que se utilizaron en cada una de las películas para darles el efecto realista que vimos en la gran pantalla con cada una de las partes de la saga.Desde pequeños vehículos como el X-Wings, los Tie-Fighters, hasta verdaderos monstruos como los Star-Destroyer.
Los detalles que se aprecian en el juego son simplemente inimaginables, casi imperceptibles hasta que te topas de frente con ellos, por ejemplo las fuentes de luz que se utilizan en la creación de las turbinas de los Star-Destroyer, las explosiones dentro y fuera de la atmósfera, los rastros de luz que dejan los lásers cuando pasan cerca de algún objeto, todo esto le da una increíble magia que te sumerge en los escenarios.

*En algunas misiones tendrás que utilizar un tipo de escaner para encontrar objetivos entre los edificios de una gran ciudad.*









**Compañía**
Nintendo

**Compatible con**



**Jugadores**
Pendiente

**Clasificación**
EVERYONE E

**Desarrollado por**
Factor 5

**Memoria**
DVD 1.5 G

**Categoría**
Acción Simulador

**Lanzamiento**
Noviembre 2001







Lo más relevante en esta nueva versión es que los escenarios dentro de las atmósferas están muy bien definidos en todo momento, aún cuando percibes una pequeña casa, al acercarte no se ve que esté brincando para alcanzar su tamaño real ni aparecen los edificios detrás de una espesa neblina.





Otro de los factores que te involucran en el juego es el sonido, cada efecto fue recopilado de la base de datos de Lucas Arts y editados apropiadamente al entorno del juego, para que no te suene esto medio extraño, el sonido de tu nave es totalmente diferente mientras te encuentras en la vista de la cabina a diferencia de cuando estás viendo tu nave desde otro punto de vista. Esto se aplica para todos los sonidos, además de que seguramente contará con el modo Surround para que puedas disfrutar de los lásers que pasan rozando tu nave o para que sepas intuitivamente que otra nave viene detrás de ti.







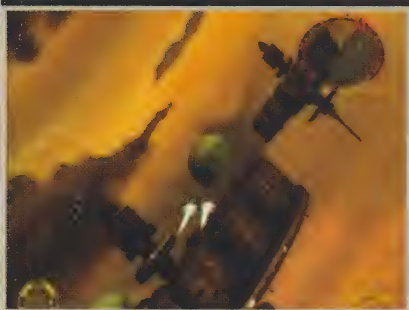
La música es otro elemento que nos tiene apantallados gracias a la capacidad del sistema puede cambiar de ambientaciones dependiendo de las acciones que pasen en el momento, puedes estar volando sobre la estrella de la muerte y al acercarte al punto débil de la estación espacial, todo estará listo para que tengas que utilizar la fuerza para activar los cañones de protones.

*En ocasiones tendrás la oportunidad de seleccionar el vehículo de tu preferencia, pero en varias misiones podrás cambiar de nave al acercarte a los conos azules para mejorar tu rendimiento.*







El control es bastante simple si es que has jugado el Rogue Squadron de Nintendo 64 ya que es bastante similar. En los detalles



que más se nota el cambio es con el acelerador que está en el botón análogo R ya que te da una gran sensibilidad para poder acelerar o en su caso planear con bastante precisión, además, al presionar completamente el acelerador, la nave cambiará automáticamente a su posición de velocidad (en el caso del X-Wing cerrará sus alas) para recorrer grandes distancias en menor tiempo. En el juego de Nintendo 64 esto se tenía que hacer con un botón diferente, he ahí la versatilidad de los botones análogos con los que cuenta el GameCube.





El nuevo radar con el que cuenta el juego es muchísimo más intuitivo que cualquier otro visto en juegos de simulación de vuelo, ya que es más fácil encontrar tus objetivos además de tener la oportunidad de marcar a un enemigo para que aparezca visiblemente sin importar su ubicación tanto en el radar como en la patalla, esto hace que las cacerías sean más dinámicas y que no te pierdas ni un instante de la acción. Ocasionalmente podrás comandar a un pequeño escuadrón para que realice las acciones que desees, si quieres mantener tu posición para darle mayor fuerza a tus ataques, indicarles algún objetivo, mandarlos a defender alguna zona para que puedas ir a investigar antes de quemar todos tus cartuchos o simplemente dejarlos libres para que se diviertan un poco y que no te estén estorbando.



*Los cinemas en tiempo real al igual que todo lo que vemos en pantalla cuenta con una gran definición de imagen por lo que visualmente SWRL:RS2 es un verdadero deleite para la pupila.*

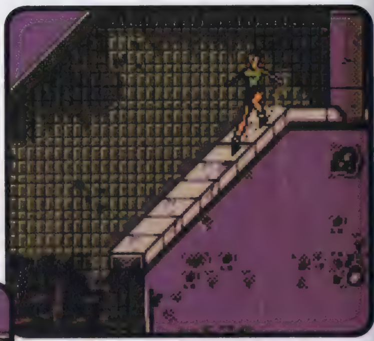
Con todo esto, es grato saber que Factor 5 y Nintendo están programando la salida de este juego junto con el Nintendo GameCube, por lo que desde el momento en que compres el sistema, también podrás comprar Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 y estrenarlos al mismo tiempo. Esperamos que este magnífico equipo de trabajo no se duerma en sus laureles y siga creando nuevos conceptos y juegos para el NGC en los próximos meses, ya que la verdad hay muchísimos otros proyectos que nos morimos por ver terminados.



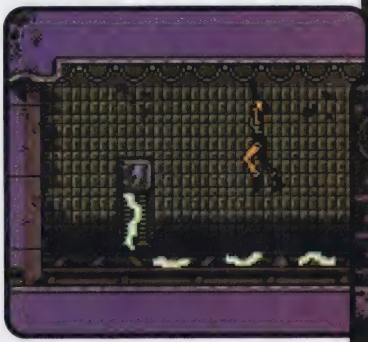




# TOMB RAIDER
## CURSE OF THE SWORD



Con ya una larga trayectoria en videojuegos y recientemente una película en la pantalla grande estelarizada por Angelina Jolie en el papel de Lara Croft (buena caracterización de la actriz, pero un guión bastante malo), la carismática estrella de Tomb Rider se ha convertido en una de las heroínas más famosas y consentidas entre sus seguidores, y ahora la podremos observar en su más reciente aventura para el Game Boy Color, la cual lleva por nombre Tomb Rider: Curse of the Sword.



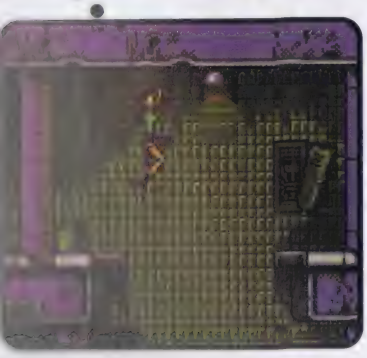




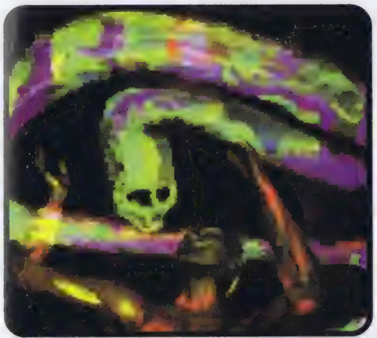


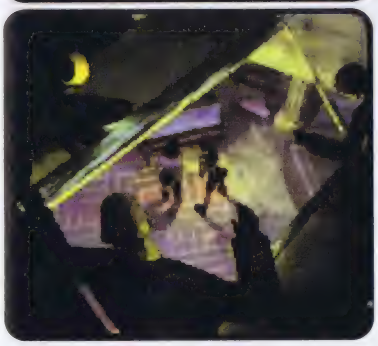
En esta versión, se mejoró mucho tanto la movilidad del juego como la animación del mismo, ya que si recuerdas el anterior juego de Game Boy Color, era más sencillo y resultaba un poco difícil controlar a Lara, por lo que se nota que los programadores de Eidos Interactive, se esmeraron más en este título para lograr un mejor resultado, dándole mejor ambientación. Siendo el factor diversión algo muy importante en todo tipo de videojuegos te podemos decir que Tomb Rider: Curse of the Sword no es un juego que te mantenga pegado todo el tiempo a la pantalla de tu Game Boy, pero de lo que estamos seguros es que pasarás un tiempo sacándole todo el jugo al juego.



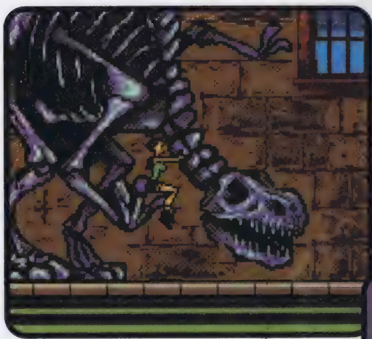






Al iniciar el juego aparecerá una secuencia de imágenes muy bien realizadas donde se narra la historia que da comienzo cuando Lara junto con Jane se encuentran en un museo de antigüedades en Nueva York, examinando una espada antigua (hallada cerca de la costa de Florida), la cual parece tener algún significado especial, ya que anteriormente era empleada en ritos de magia negra según le comenta Jane a Lara. De repente, el museo es atacado por un grupo de ladrones que intentan apoderarse de la espada y durante el ataque, uno de ellos roba la espada, logrando herir a Lara con el filo de la misma, al darse cuenta de esto, Jane le dice a Lara que la herida de la espada la ha afectado y que si no encuentra una cura rápidamente podría morir. Poco tiempo después, Lara se da cuenta que los ladrones pertenecen a un culto de magia negra que planea robar su alma para traer a la vida nuevamente a su reina, así que Lara decide emprender su aventura en busca de un viejo Shaman quien es el único que puede curarla del hechizo de la espada.



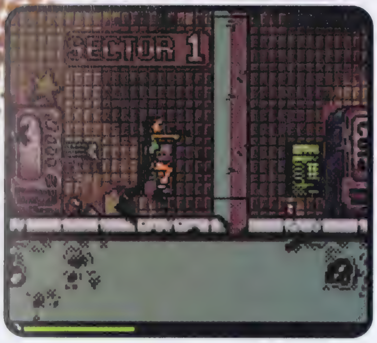
Pero como no todo es fácil en la vida y tampoco en los videojuegos, Lara inicia su aventura sin ninguna de sus armas de alto calibre para poder defenderse de sus enemigos, por lo que deberá emplear sus habilidades para escalar, saltar y deslizarse por las enredaderas, así que debes ser precavido y evitar peleas con tus enemigos hasta encontrar algo de armamento para así defenderte de tus agresores.



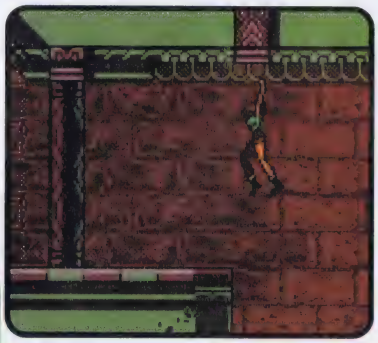

El tipo de juego es muy al estilo de Prince of Persia o Pitfall (dos grandes clásicos de aventura), así que si estás familiarizado con este tipo de juegos te será mucho más fácil controlar a Lara a través de los extensos niveles del juego. Para avanzar en cada nivel, necesitas encontrar diferentes accesorios como son: Llaves que te permitirán el acceso a nuevos lugares del escenario, palancas que te abrirán nuevos caminos por explorar, armas y municiones, entre otros varios elementos que encontrarás en tu camino, pero no sólo eso, sino que también te enfrentarás a diversos acertijos y peligrosos adversarios que que van desde una simple rata, los clásicos soldados o los temibles zombies.






Aunque hay pocos enemigos, estos estarán en lugares estratégicos impidiéndote el paso, por lo que te recomendamos equipar tus armas, las cuales las podrás activar con el botón "Select" (tardarás muy poco en acostumbrarte, pero cuando lo hagas te resultará de lo más fácil), y para disparar debes presionar el botón "A", al principio los enemigos tardarán un poco en ser eliminados, pero eso lo podrás solucionar consiguiendo las balas de disparo rápido, que te permiten disparar el doble de balas en un menor tiempo, o mejor aún, una escopeta que hará añicos a tus enemigos, y si eso te parece emocionante, espera a que veas cómo salen volando los pedazos de tus enemigos cuando les arrojes una bala de cañón.



En este juego, aparte de cuidarte de los ataques de tus enemigos, deberás ser precavido para no caer de las alturas, ya que tu barra de energía se verá reducida rápidamente con los impactos.



El punto bueno es que a tu paso encuentras gran variedad de paquetes médicos que te restauran tu energía.






Algo que le resta reto a esta aventura, es que en los puntos clave del juego como lugares donde debes colocar objetos, puertas a las que puedas acceder o sitios donde puedas activar algún switch, son indicados en pantalla mostrando el botón que debes emplear en ese momento y que generalmente es el botón "A", por lo que no necesitarás echarle mucho coco a los niveles, aunque de cierta manera esto es bueno para los jugado-res que apenas se inician en este tipo de juegos, pero a los más avanzados se les hará un juego muy fácil de dominar.







Este título cuenta batería propia para que puedas salvar el recorrido que hayas logrado en el juego y así no tengas que iniciar completamente el juego cada vez que enciendas tu Game Boy, para salvar sólo necesitas encontrar algún diamante plateado y accesar al menú para salvar, los diamantes los encuentras en lugares específicos del juego y te recomendamos que hagas uso de ellos cotidianamente, ya que si te derrotan en el juego, tendrás que iniciar desde el último punto donde hayas salvado. Otra de las cosas que podrás checar en este título es la opción de "Credits" que aunque prácticamente no sirve de nada, es donde aparecen los créditos de las personas involucradas en la creación y desarrollo de este juego.







Gráficamente Tomb Rider: Curse of the Sword no es un juego que revolucione en el Game Boy Color, sin embargo cuenta con buenas texturas y ambienta-ción, así como los personajes que son de tamaño estándar para el Game Boy. Un detalle atractivo son las digitalizaciones de inicio que poseen arte en 3-D que se ve muy bien para las capacidades del sistema.







En resumen, Tomb Rider: Curse of the Sword no es el gran juego que cualquier fanático de la serie hubiera deseado, ya que carece de la acción y sobre todo el reto que caracteriza a estos juegos, sin embargo, te presenta una perspectiva diferente de las aventuras de Lara en un tipo de juego un tanto más lineal, en cuanto a sonido te podemos decir que es un poco escaso, pero es mejor eso, a que tenga la misma melodía taladrándote el oído durante todo el juego como ha sucedido en otros títulos de Game Boy, las animaciones son muy fluidas y de muy buena calidad, los colores que presenta son más claros y mejor adaptados que en el título anterior.

Como punto final te decimos que este título es recomendable los vídeojugadores de todas las edades y es una buena opción para quien guste jugar un título de aventuras sencillo de digerir y lo más importante de todo, portátil.



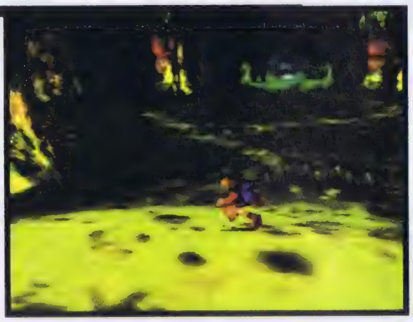
# BANJO-TOOIE

Esta vez vamos a terminar con estos Tips que ya nos traen como zombies, están tan largos los mundos que ya no sabemos cuando estamos despiertos y cuando estamos dormidos; pero bueno, de una vez por todas vamos a ver el fin de la bella Grunty y con ella, el de los Tips.





Sube a la montaña siendo el pequeño T-Rex, ahí encontrarás una Jiggy que está dentro de una caja. Necesitarás usar el rugido (debes aprender a rugir con uno de los Stegosaurus) con un código particular para abrir la puerta. El código, aprendido de un letrero es: corto, corto, largo, corto, largo, largo. Para subir debes abrir las cuevitas que tienen la efigie del pequeño T-Rex con un rugido corto.



Si ya sabes el movimiento Snooze Pak de Grunty Industries, dirígete a Stomping Plains en lo alto de la montaña y trae a los personajes por separado.
Posiciona a Banjo en el botón de Banjo para abrir la puerta que lleva a una Jiggy en Hailfire Peaks. Ahora junto a Banjo y a Kazooie y párate sobre el útlimo botón, liberando la Jiggy.






Continúa subiendo la montaña hasta que encuentres Terry's Nest. Debes derrotar a Terry para obtener una Jiggy. Primero esquiva sus disparos hasta que puedas usar tus huevos. Dispárale cualquier tipo de huevos hasta que se vaya, después elimina a las mucosidades para que vuelva a aparecer Terry, repite la jugada hasta que la venzas.





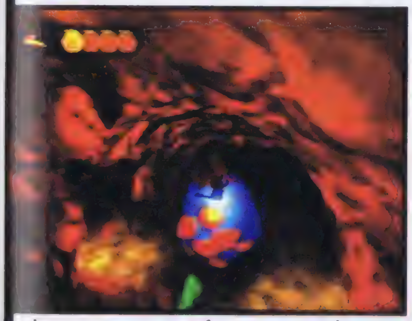
Después de pelear con Terry, usa el Bill Drill en la pequeña grieta en el centro de su nido para encontrar otra Jiggy, para salir de ahí, usa el Shockspring Pad.




Para conseguir una Jiggy más por parte de Terry, ella te pide que empolles sus cuatro huevos, pero primero debes encontrarlos pues fueron robados.

## Huevo #1:

Sal del nido de Terry, baja la montaña al lado contrario de donde subiste para que encuentres una cueva donde hay un botón que te lleva dentro de la montaña, también puedes llegar por detrás de la cascada. Usa los Split-Up Pads para que dejes a Banjo y sumérgete en el agua que está debajo. Usa el Flight Pad que está cruzando la caverna para que vueles por el huevo que está en una saliente, empolla este huevo y reúnete con Banjo.

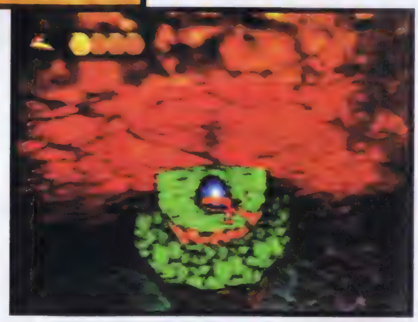


## Huevo #2:

Usa los Split-Up Pads que están cerca del área de la prisión cerca del la estación del tren y lleva a Kazooie a los Springy Step Shoes a la izquierda de los botones.

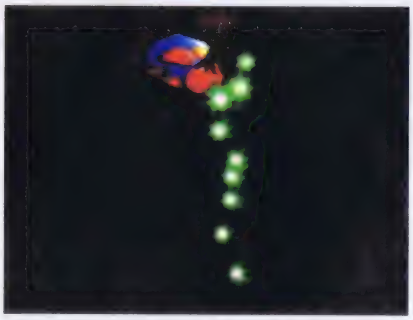


Ahora úsalos para subir al pilar de roca donde apareció el Flight Pad. Vuela hacia la cascada donde encontrarás otro huevo esperando a ser empollado.



## Huevo #3:

Usa los Split-Up Pads en la cueva de Oogle Boogle y después usa el Shockspring Pad que está junto a la enredadera en el cuarto de junto para lanzar a Kazooie hacia arriba y que encuentres el huevo que necesita ser empollado.



## Huevo #4:

Regresa a Unga Bunga's Cave, que está en lo alto de la montaña, camino de Wumba. Pasa el montículo de Jam Jar y usa los Split-Up Pads en la siguiente cueva para dejar a Banjo.

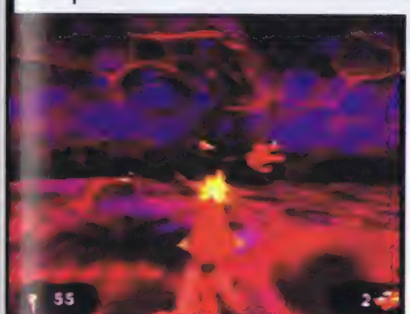
En la esquina de la derecha de la cueva está un brillo rojo. Sigue la luz a través del pasaje para que encuentres el último huevo, empóllalo. Lamentablemente esta ave es demasiado gorda para volar, por lo que deberás regresar por Banjo para usar su habilidad Taxi Pack y puedas llevar este gordo personaje de regreso con su madre y obtengas la Jiggy.



---

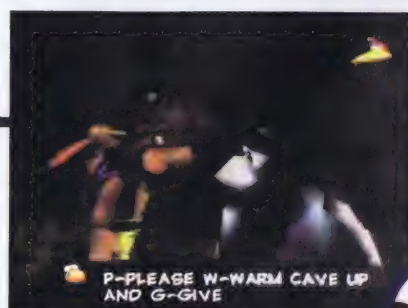
Usa el Beak Barge en el botón del lado de la columna de piedra en el centro del interior de la montaña, cerca de las cataratas.

Salta arriba de la columna con los Springy Step Shoes para que dejes que te trague el dinosaurio. No te preocupes, es sólo otro mini-juego, el juego de la úlcera. Debes acabar con los molestos bichos que causan la úlcera, si logras hacer 75 puntos, obtendrás una Jiggy.



---

Usando la forma del T-Rex grande, usa el gran túnel que está cerca de la choza de Wumba y asusta al cavernícola Oogle Boogle del borde. Regresa a este lugar como Banjo y Kazooie y entra en la cueva que ya no está custodiada. Los pobres Oogle Boogles necesitan tu ayuda, si los alimentas y calientas la cueva, obtendrás una Jiggy.





Para calentar la cueva solamente debes encender las antorchas y fogatas con tus Fire Eggs de las tres áreas de la cueva. Ahora usa el Bill Drill con la roca para descubrir un Shockspring Pad y puedas alcanzar una de las antorchas.

Para alimentar a estos pobres cavernarios debes regresar a Witchyworld una vez que aprendas el movimiento Claw Clamber en Grunty Industries. Así podrás sacar del parque algunas hamburguesas y papas fritas por el área 51 del parque. Para poner a trabajar esto, debes presionar el botón que está cerca de la puerta en tu primera visita a la cueva. Este botón está bajo un pequeño tunel afuera de la cámara principal.

## Cheatos

Usa el Grip Grab por el borde a la izquierda de la cabaña de Mumbo para alcanzar un boquete en un lado de la montaña. Usa el Bill Drill con la piedra para que encuentres un Cheato.





Con la forma del pequeño T-Rex, ruge un poco para abrir la cueva que está detrás de la tienda de Wumba. Dentro encontrarás un Cheato más.

Dippy la dinosaurio te recompensará con una Jiggy si vacías el agua del lago naranja en Cloud Cuckooland en su hoyo de agua. No es necesario que regreses aquí por la Jiggy, pero deberás hacerlo para obtener uno de los Cheatos. Su cueva está justo enfrente de la tienda de Humba, pero debes llegar aquí volando.






El último Cheato se ecuentra en la cueva de Dippy, una vez que llenes de agua su hoyo; debes meterte en el agujero del agua que está por la tienda de Wumba, sigue el túnel para que salgas en la cueva de Dippy y encuentres el Cheato.

## Jinjos

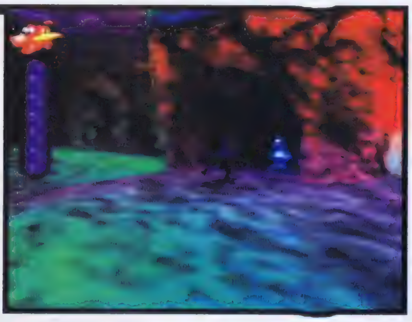
Justo detrás de la entrada de este mundo está un pilar de piedra muy alto con un botón. Dale al botón con un Grenade Egg para aparecer al Jinjo que está arriba de la pared adelante de ti. Dispara un Clockwork-Kazooie Egg en la entrada para liberar al Jinjo.





Justo a la izquierda de donde aprendes la técnica de Springy Step Shoes están las celdas. Para liberar a otro Jinjo debes disparar un Clockwork-Kazooie Egg e introducir a la Kazooie en el pequeño agujero de ratón en la esquina derecha.



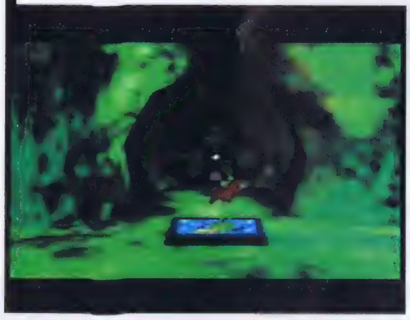


Dirígete a la izquierda de la entrada del mundo hasta la gran catarata. Zambúllete en el agua y usa el Talon Torpedo en el botón con la efigie de Kazooie. Esto abrirá una jaula bajo el agua donde puedes liberar otro Jinjo.



Siendo el T-Rex grande, dirígete al valle que está enfrente, saliendo de la tienda de Wumba hasta el botón de dinosaurio que está en el piso. Párate en este botón y rápidamente regresa a la tienda. Tienes aproximadamente medio minuto para cambiarte otra vez a Banjo y Kazooie y liberar al Jinjo de la jaula abierta, usa el Talon Trot para que llegues más rápido.

Llega a la cima de la montaña y cruza el puente de roca que lleva a Bonfire Cavern. Usa los Ice Eggs para que apagues las flamas y cruces hasta el área de



Stomping Plains. Ahora usa los Split-Up Pads para dejar ahí a Banjo y lleva a Kazooie siguiendo las huellas. Fíjate cuando el gran Stomponadon empieza a subir la pata para avanzar, al final, puedes liberar al Jinjo.

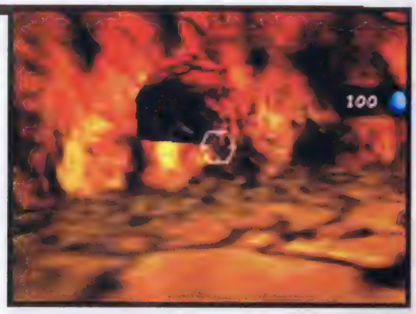


## Honeycombs

Subé por la enredadera que está detrás de la

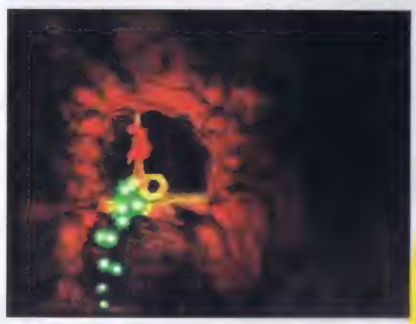


cascada para que entres el área River Passage. Ahí encontrarás un Honeycomb, salta hacia donde está y usa el Talon Trot para que no te resbales.



Cruzando la lagunita de la cascada está un pequeño hueco que contiene un Honeycomb. Para llegar usa los Turbo Trainers que están cerca de ahí.

Usa el Bill Drill en las dos rocas del piso en la cueva de la familia Styracosaurus y usa los Split-Up Pads para controlar a Kazooie. Usa el Shockspring Pad para que alcances una abertura en la pared a lo alto, ahí encontrarás el último Honeycomb de este prehistórico mundo.





## Movimientos
## Springy Step Shoes

Muévete al contrario de las manecillas del reloj de la entrada del mundo, pasa la estación del tren y sube en una serie de salientes para que encuentres el montículo de Jam Jar. Aquí aprenderás cómo usar los Springy Step Shoes, que Kazooie puede usar con o sin Banjo.

## Taxi Pack

Sube por la enredadera detrás de la cascada para que llegues al área River Passage dentro de la montaña. Usa el Grip Grab a lo largo del borde en la cueva, para que uses los Split-Up Pads para dejar a Kazooie. Continúa hasta que ecuentres el montículo de Jam Jar, con cuidado con las plantas que salen de la pared. Aquí aprenderás a usar la mochila de Banjo para llevar todo tipo de cosas y personajes.






## Hatch

De la tienda de Wumba, usa los Springy Step Shoes para alcanzar la saliente de la derecha. Atraviesa el primer túnel para que llegues a Unga Bunga's Cave. Usa los Split-Up Pads en el siguiente cuarto para dejar a Banjo y regresa a la cámara principal donde está el montículo de Jam Jar. Aquí Kazooie aprenderá a empollar los huevos, movimiento muy útil en este mundo.






## 7. Grunty Industries

Completa el reto número seis del maestro Jiggywiggy en el tiempo que te da para que puedas avanzar al siguiente mundo, directamente a las industrias de la bruja favorita de todos... claro, claro sólo bromeamos. Aquí enfrentarás más dolores de cabeza, mini-juegos y un jefe bastante difícil, pero no te preocupes, que estamos juntos en esto.

Usa el warp para que llegues a Wasteland. Encuentra las huellas de la máquina escavadora de las hermanas de Grunty a la derecha donde parece que van a subir una pared. A la derecha, arriba de la colina, está un para de Springy Step Shoes. Usa los zapatos para saltar a la saliente arriba en la pared. Esto te llevará al área Quagmire donde está la entrada a Grunty Industries.




Una vez que llegues aquí notarás que las puertas están cerradas. Para tener acceso debes ir a la escalera a tu derecha y subir, ahí encontrarás el botón para el tren. Presionándolo, abrirás el túnel que lleva a la fábrica. Una vez que esté abierto, puedes warpearte de regreso a Cliff Tops y subir a Chuffy para llegar a la fábrica de Grunty. Para llamar a Chuffy de cualquier estación de trenes, solamente párate frente al letrero de madera y léelo.



## Mumbo Jumbo's Skull: EMP

Agarra el Glowbo que se encuentra arriba de la pila de cajas en Floor 3, pasando los Split-Up Pads. En este mundo usarás los poderes EMP de Mumbo en dos ocasiones, donde deberás warpearte rápidamente para cambiar a Banjo y Kazooie, así que prepárate para moverte lo más veloz que puedas.

La magia de Mumbo la usarás por primera vez en el segundo piso en Electromagnetic Chamber. Para esto deberás tirar el botón de Mumbo desatornillando los tornillos (¡ups! ¡qué raro!) en el tercer piso, en Boiler Plant. Una vez que el EMP ha iniciado, tienes 90 segundos para cambiarte de regreso a Banjo y Kazooie, usar el warp a la tienda de Wumba y que te transforme en Lavadora. Siendo lavadora, debes pararte en el botón rojo en Electromagnetic Chamber para que Repair Depot quede accesible para más al rato.



La segunda vez que debes usar el EMP de Mumbo, será en el cuarto piso, en Crushers. Una vez más, deberás actuar rápidamente para cambiar a Banjo y Kazooie y regresar a golpear el botón que está al final de Crushers y detener la máquina; tienes 45 segundos para lograrlo.

## Humba Wumba's Wigwam: Washing Machine



Agarra al Glowbo que está detrás del tubo largo que está a la derecha de la tienda de Wumba en el segundo piso. Cuando se lo des a Wumba podrás convertirte en Lavadora, equipada con un ilimitado número de ropa interior para atacar a tus enemigos. Siendo la lavadora, tendrás que presionar el botón rojo de Electromagnetic Chamber, tomar la Jiggy en el mini juego de Quality Control y dejar impecables otros asuntos.

## Jiggies

Usa el Snooze Pack de Banjo y atraviesa el Trash Compactor, mientras vas pasando por la escalera, haz pausas entre las compresiones para que agarres unas "Z's". Presiona el botón que está al final para obtener la Jiggy de regreso del compactador.

Puedes ganar una Jiggy entrando en el mini juego de Clinker's Cavern en las cañerías en el cuarto piso. Aquí debes dispararle a 20 clinkers que habitan en el sistema de drenaje de Grunty, mejor dicho, de las empresas de Grunty. Debes usar los huevos regulares y mantenerte muy alerta en este juego.

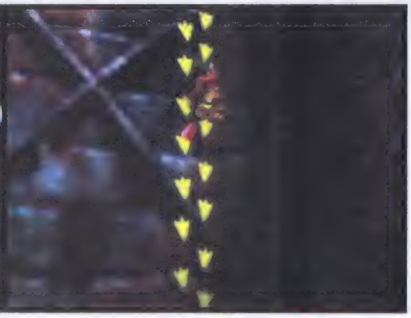


Haz más de 40 puntos en un minuto en el mini juego de Packing Room para que ganes una Jiggy. Para alimentar el Packing Room, debes usar el Taxi Pack con una batería del área que está cerca de la cabaña de Mumbo y ponerla en su lugar en Boiler Plant.

Una Jiggy más la obtienes en otro minijuego. Agarra la batería que está fuera de la planta y llévala al cuarto piso cerca de las puertas para Cable Room. Cruza esta área para que entres en Quality Control Room. Debes destruir cinco tambos azules para ganar una Jiggy. Pero no la podrás agarrar hasta que llegues aquí convertido en lavadora, entrando por el otro lado, un poco después.

Mientras estés volando, dispárale a la luz que está por el borde del cuarto piso. Entra en el cuarto y acércate a la placa de metal cerca de la Jiggy. Usa el Bill Drill para que desatornilles los tornillos (ya lo sabemos, pero es que así se dice) y puedas bajar al respiradero. Usa los Split-Up Pads al final y regresa rápidamente con Kazooie.
Usa el Shockspring Pad y el Leg Spring Jump para que alcances la Jiggy que está sobre la pila de cajas.





Mientras estés convertido en la lavadora, debes buscar en la fábrica y lavar la ropa sucia de los conejos; que se parecen a nuestro colaborador de... ¡¡No es cierto Conejo!! ¡¡Baja ese monitor!!

Conejo #1:

El primer conejo está en el segundo piso, debes ir por el respiradero elevado que está del lado contrario del piso, a la izquierda está el sucio personaje.

Conejo #2:

En el primer piso, cerca de Waste Disposal Plant; debes haber tirado una caja de metal del techo anteriormente, salta para que encuentres al conejo.

Conejo #3:

Baja las escaleras para que llegues a la sección Worker's Quarters en el primer piso. En la alcoba de la derecha está otro sucio conejo.

Conejo #4:

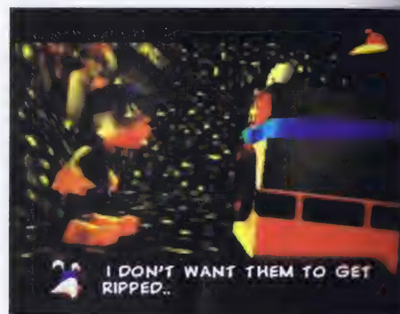
Baja las escaleras de la salida de incendios que está fuera del área y cruza el pantano para que llegues a un borde en la distancia. Detrás del follaje está otro conejo.

Conejo #5:

En el tercer piso, en la esquina opuesta a los Split-Up Pads, está una entrada a Boiler Plant. Dentro encontrarás a otro conejo, claro, que está que se cae de mugre.

Conejo #6:

El último de estos mugrosos conejos está en la redacción de nuest... digo, está en el quinto piso. Usa el elevador y sube por la rampa que está en la parte de atrás del cuarto para que encuentres al conejo, quien en agradecimiento por lavarles la ropa, te recompensará con una Jiggy.




Derrota a Weldar en Repair Depot, pero debes tener cuidado, es uno de los enemigos más difíciles del juego, si lo vences, obtendrás otra Jiggy.

Una vez que aprendas el movimiento Sack Pack en Cloud Cuckooland, podrás regresar a Waste Disposal Plant y pasar el tanque tóxico y obtener la Jiggy que está al final.

Cuando ya sepas usar el movimiento Shack Pack en Hailfire Peaks, regresa a Air Conditioning Plant y dirígete en la dirección contraria a Repair Depot. Ahí podrás usar los Split-Up pads y nadar a través del estanque tóxico y alcanzar la Jiggy.

La última Jiggy es una de las más difíciles de obtener. Regresa a Grunty Industries una vez que sepas el movimiento Glide que aprendes en Hailfire Peaks. Ve al primer piso y usa los Split-Up pads. Entra con Kazooie y usa el Flight Pad para que vueles fuera de la ventana (sobre la entrada principal de la fábrica). Ahora ve a lo alto del reactor central para que hagas aparecer a los seis guardias. Baja en el tubo cercano y dispárales Grenade Eggs, cuando caiga el último, obtendrás una Jiggy.






## Cheatos

Usa un Grenade Egg para que destapes el excusado en el baño de caballeros en Worker's Quarters.

Una vez que el switch en el cuarto piso haya sido presionado, aparecerán dos Flight Pads fuera de la planta. Vuelve cerca del botón del tren y destruye la ventana del segundo piso que tiene el cristal limpio, dentro encontrarás un Cheato.



Otro Cheato sólo lo podrás obetener después de vencer a Weldar. Cuando este jefe haya sido derrotado, aparecerá un Shocksspring Pad. Usa este pad para que alcances una escalera hasta un tubo, donde al final encontrarás un Cheato.

## Jinjos

En el cuarto con el gran reactor en el segundo piso, deja a Banjo y usa el Leg Spring para que alcances el tubo que lleva al hueco de la pared.

Usa la salida de incendios siendo Banjo. Saliendo, del lado derecho de los escalones está un switch; párate en él y cambia a Kazooie. Repite la operación con Kazooie y usa el Wing Whack en la caja que está cerca de Banjo y ponte los Claw Clambers que están dentro. Ahora sube por la pared del otro lado de la salida de incendios para que alcances el Jinjo que está arriba.

Mientras estés volando, dispárale a la placa de metal que está del lado humeado del techo. Vuela dentro del hoyo para que aparezcas en Boiler Plant. Camina al final y agarra al Jinjo.

Destruye el tragaluz del centro del techo de la fábrica y vuelve a través de la abertura. Dentro del quinto piso, encontrarás un Jinjo sobre unas cajas.




El último Jinjo en este contaminado mundo es uno que quizás ya hayas agarrado y para obtenerlo debes llegar desde Jolly Roger's Lagoon. Entra en Smuggler's Cavern y usa el Talon Torpedo en la efigie de Kazooie para que entres en los tubos que llevan a Waste Disposal Plant. El Jinjo está al final del camino.

## Jinjos

El primer Honeycomb está cerca del techo en el área de Train Station. Usa el Shockspring Pad dentro de la caja de abajo y usa el Gri Grab para que alcances el ítem.

En el rincón más alejado del tercer piso, del lado opuesto a los Split-Up Pads, está un Honeycomb dentro de una caja. Puedes llegar usando el Shockspring Pad en el piso de abajo, que está dentro de otra caja rompible.

Vuela al techo de la fábrica y agarra el Honeycomb que está arriba de la chimenea.




## Moves

### Claw Clamber Boots

Para que Jam Jar te enseñe a subir por las paredes, debes ir a su montículo que está situado cerca de los Split-Up Pads, subiendo las escaleras cerca de la puerta principal.




### Leg Spring

En el segundo piso, en una saliente del cuarto del reactor principal está otro de los montículos de Jam Jar. Usa los Split-Up Pads arriba del reactor para que dejes a Banjo y baja de ahí. Ahora sal del cuarto y rompe la caja para que agarres los Claw Clamber Boots. Regresa al cuarto principal y sube a la pared para que encuentres a Jam Jar.







### Snooze Pack

Usa los Split-Up Pads en el piso de hasta abajo de Waste Disposal Plant y regresa por la escalera con Banjo. En el centro del cuarto, cerca del borde está el montículo de Jam Jar. Aquí aprenderás a recuperar energía echándote una sietecita dentro de tu mochila; este movimiento es muy útil para muchas escenas.

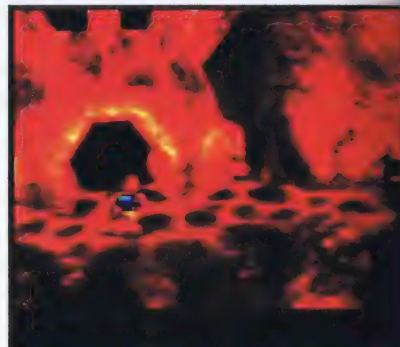
## 8. Hailfire Peaks

En el lado del fuego, agarra el Glowbo del edificio en ruinas debajo de la choza. Ahora lleva a Mumbo a través del pasaje secreto que lleva a la tienda de Humba (checar abajo). Deberás usar un par de veces su magia de Fuerza Vital para revitalizar algunos personajes del lado de hielo.

La primera cosa de que debes hacer siendo Mumbo es subir por el camino de la derecha y usar el Mumbo Pad dentro del cubo de hielo para revivir al Alien. No le hagas caso y dirígete al iglú que está en el nivel de abajo. Pasando el iglú está otro Mumbo Pad, úsalo para revivir al explorador perdido.

### Mumbo Jumbo's Skull: Life Force

Una vez que liberes al bebé Alien de un cubo de hielo, podrás llegar con Mumbo y revivirlo; el bebé Alien está cerca de la choza de Humba.






### Humba Wumba's Wigwam: Snowball

El Glowbo del lado de hielo está por la puerta de hielo. Usa el Grip Garb en la saliente de la pared para que rodees el agua para que alcances al Glowbo. Una vez dentro de la choza de Humba, pasa el cobertor que está colgado en la pared, dispárale a la pared del final para que descubras el pasaje secreto que lleva a la choza de Mumbo.

La magia de Humba te transformará en una bola de nieve. Como cualquier bola de nieve, te harás más grande mientras ruedes en la nieve y más pequeña cuando te acerques a algo caliente. Una de las primeras cosas que debes hacer siendo bola de nieve es abrir las puertas de la estación de trenes. Haz tu bola de nieve lo más grande que puedas y rueda pasado el Warp Pad que está cerca de la tienda de Humba para que llegues a Train Station.

Otra misión para la bola de nieve gigante es presionar el botón en la máquina de aceite. Para hacer esto, debes guiar tu bola de nieve por la llamas. Warpeate al área alta del lado de fuego y sigue el borde a la izquierda para que llegues al siguiente túnel. Esto te llevará al lado de hielo donde podrás recuperar tu nieve. Una vez que seas gigante, rueda a el botón arriba de la máquina de aceite para que empiece a bombear.

Otra cosa que debes hacer siendo bola de nieve es rodar por el borde de abajo y obtener el Jinjo que está cerca de la cueva de viento. Una vez que lo tengas, regresa para que seas convertido en Banjo y Kazooie de nuevo.



### Jiggies

Una de las primeras cosas que debes hacer en cada uno de los lados de Hailfire Peaks es derrotar a Chilli Billi y a Chilli Willy para que obtengas una Jiggy de su parte, pero el problema es que debes encontrar a este par de granujas.

Para encontrar a Chilli Billi debes volar al túnel que esté más arriba del lado de fuego y subir la escalera para encontrarlo.

Para Chilli Willy debes agarrar las Claw Clamber Boots que están detrás de Biggafoot en el lado de hielo y sigue el camino para que llegues a la pared de la derecha, subiendo está este enemigo.

Gana el Colosseum Professional Kickball Championship. Entra en el coliseo y vuela la pared que está junto a los escalones con un Grenade Egg. Usa el pasaje secreto que lleva a Mayahem Temple y deja que Humba te transforme en Stony de nuevo para que puedas competir en el coliseo, una vez que ganes la Jiggy, podrás regresar a que te conviertan otra vez en Banjo y Kazooie.

Vuela con Kazooie al botón que tenga su efigie cerca de la cima del coliseo. Una vez que estés sobre el botón, cambia a Banjo y usa el Grip Grab para que alcances el botón de Banjo a la izquierda. Una vez que estés sobre el botón, regresa a juntarte con Kazooie y baja a tomar la Jiggy.

Presiona el botón del tren que está hasta arriba del coliseo para abrir las puertas al lado del fuego. Trae al tren a la estación y sal de ahí. Ahora usa el Beak Buster con el camello para que le escupa agua a Chuffy, esto te servirá para refrescarlo y puedas llevarlo al lado de hielo más adelante.

Una vez que hayas presionado el botón del tren en el lado de hielo con la bola de nieve, regresa al lado de fuego y lleva al tren al lado de hielo. Una vez aquí, obtendrás una Jiggy por todo el trabajo que te costó llevarlo.

Agarra a el pez de la piscina de agua caliente en el lado de fuego (necesitarás usar el Shack Pack para esto) y llévaselo al oso polar que está en el iglú en el lado de hielo. Por llevarle su comida favorita te recompensará con una Jiggy.

Entra en el volcán, aquí debes ser muy rápido porque el gas te quitará la respiración si tardas demasiado. Usa el Talon Trot de una saliente de roca a otra, presionando los seis botones en orden numérico para que hagas aparecer la Jiggy, tómala antes de que te quedes sin aire.

Regresa a los tres bebés Alien a su padre para que consigas otra Jiggy, el primero está cerca del agua donde encontraste al Glowbo en el lado de hielo, solamente debes usar el Bill Drill en el bloque de hielo para que consigas una Jiggy.

Para el segundo bebé Alien debes bajar por el camino que sale de la tienda. Pero este debe ser revivido con la magia de Mumbo. El tercer bebé Alien está en una saliente cerca de la máquina de aceite. Debes llevar a Kazooie para que uses el movimiento Hatch y lo calientes para que puedas obtener la Jiggy.

Debes calentar al explorador perdido con un par de Fire Eggs y ahora usa los Split-Up Pads. Usa el Taxi Pack para que lo lleves a su tienda en el lado del fuego y obtengas una Jiggy. Recuerda que primero debes haberlo revivido con la magia de Mumbo.

Rueda al botón que está arriba de la máquina de aceite para que aparezca una Jiggy en el sótano de Waste Disposal Plant. Regresa con Banjo y Kazooie, usa el Split-Up y usa el Shack Pack con Banjo para que quepas en el tubo y llegues a la Jiggy.

La última Jiggy tal vez ya la hayas obtenido. Está en una parte del lado del hielo, pero sólo puedes llegar a ella en Stomping Plains con Banjo. Usa el Snooze Pack para que puedas llegar hasta un botón con la efigie de Banjo que abre un camino secreto a Hailfire Peaks, al final del túnel está la Jiggy.




## Cheatos

Usa el Split-Up dentro del coliseo y sube la cadena cerca de la columna con Banjo. Usa el Grip Grab a lo largo del camino que lleva afuera. Saliendo, párate sobre el botón y cambia a Kazooie. Agarra las Claw Clamber Boots que están detrás de la pared agrietada y sube a la columna, sigue este camino para que llegues al Cheato.

Entra en el Icicle Grotto y sube en la estalacmita verde. Usa un Clockwork Kazooie Egg y guíalo por el pequeño agujero que está en la cueva de junto para que encuentres un Cheato.



De donde aprendes el movimiento Glide, úsalo y atraviesa la abertura de la montaña, en una saliente encontrarás un Cheato.

## Jinjos

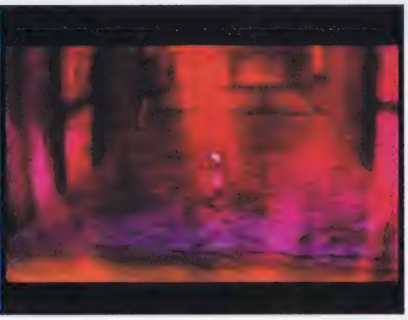
Usa el movimiento Wonderwing para que puedas pasar por el agua hirviendo de la cascada cerca del coliseo para que encuentres un Jinjo.

Usa el Shack Pack en la piscina de agua caliente para que encuentres un Jinjo al fondo.

Usa un Fire Egg en el cubo de hielo afuera del iglú para que lo derritas y tomes al Jinjo que está ahi.

En Icicle Grotto, por donde está la entrada, está un Jinjo detrás, pero deberás usar un Clockwork Kazooie Egg para que lo puedas alcanzar.





Siendo bola de nieve, atraviesa la cueva de viento para que agarres al último Jinjo, una vez más, deberás estar enorme para poder cumplir con esta misión.



## Honeycombs

Puedes tomar un Honeycomb dentro de la estación de trenes en el lado de fuego, justamente a la derecha de cuando entras.

Vuela por encima de la piscina de agua caliente para que encuentres un Honeycomb.

De Icicle Grotto, entra en el túnel de la derecha, por aquí llegarás dentro del volcán y ahí encontrarás un Honeycomb.

## Movimientos

### Shack Pack

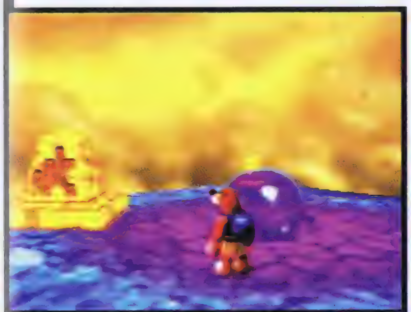
Lleva a Banjo bajando el camino que rodea la piscina de agua caliente para que encuentres el montículo de Jam Jar donde te enseñará este movimiento.

### Glide

Separa a los personajes dentro de Fire Grotto, dispárales a las estalacmitas para que hagas una escalera, sube con Kazooie y encontrarás un túnel al final, donde encontrarás el montículo de Jam Jar donde aprenderás el movimiento Glide.



## 9. Cloud Cuckooland



Una vez que venzas el siguiente reto del maestro Jiggywiggy; regresa a Wasteland y sigue el camino que está entre las rocas azules hasta el final. Aquí verás una burbuja, que te llevará aCloud Cuckooland; este es un mundo muy divertido y te la pasarás la mayor parte del tiempo volando.

### Mumbo Jumbo's Skull: Rain Dance

Dentro de la caverna principal, está un gran tanque de agua debajo del borde que lleva alos Turbo Trainers y a una carrera que veremos más adelante, en este tanque de agua encontrarás uno de los dos Glowbos para este mundo.

Para poder sacarle provecho a la magia de Mumbo, tendrás que plantar dos semillas mágicas. Usa los Split-Up Pads en la caverna central para que lleves a Kazooie fuera a través de los dos túneles de arriba, necesitarás usar el Claw Clambers para una y los Springy Step Shoes para la otra. Una vez fuera, empolla los huevos que están en cada borde. Después, siendo Banjo, llega a los dos flotadores para que llegues a la isla del mismo color, donde podrás plantar las semillas.
Nota que para poder subir por los bordes rotos color naranja, necesitarás usar el doble salto de Banjo: mientras saltes, golpea con la mochila y salta otra vez.



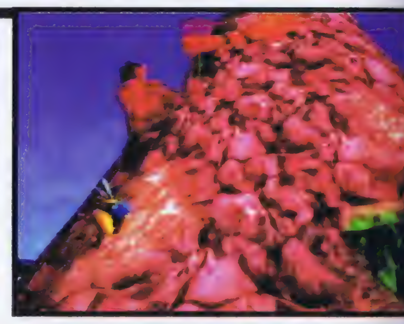



Una vez que ambas semillas hayan sido plantadas. encuentra al verdadero Mumbo y llévalo al Mumbo Pad que está cerca del camino que está en el borde morado.
De esta manera podrás hacer que crezcan las plantas y además hacer aparecer un arcoiris cerca de Pot O' Gold.

## Humba Wumba's Wigwam: Bumble Bee

El Glowbo que necesitas para Humba está en la piscina de agua en el nivel que está abajo del borde verde donde se encuentra el cubo de hielo.
Una vez que se lo des a Humba, te transformará en un abejorro.

Siendo abejorro, tendrás que hacer varias cosas. Una es obtener una Jiggy de las plantas Eyeball, ir al avispero arriba en la montaña y ganar un mini juego.
Debes practicar mucho y aprender a dominar al abejorro para pasar estas misiones.



## Jiggies




Mr. Fit te dará una Jiggy si puedes vencerlo en tres competencias, pero no te preocupes, puedes hacer trampa en las tres ocasiones.

## Salto de altura:

Usa la planta que está cerca para que puedas lanzarte al borde verde cerca de la montaña. Usa el Bill Drill en cada una de las piedras para que encuentres un par de Springy Step Shoes. Póntelos y dispárate de regreso a la isla azul y rápidamente salta sobre la barra antes de que se acabe el efecto.

## Carrera de sacos:

Una vez que las plantas hayan crecido, usa los Split-Up Pads que están dentro de la caverna central y lleva a Banjo para que suba hasta la isla naranja.
Usa el Sack Pak y prepárate para correr.
Para una victoria fácil, solamente corta por el camino de la izquierda y ganarás la carrera, pero ten cuidado de no caer.

## Sprint:

Usa los Split-Up Pads que están en la caverna central y lleva a Kazooie arriba de la saliente de la derecha del largo corredor rosa. Toma los Turbo Trainers que están al final del camino y sal por medio del túnel azul. De esta manera podrás ganarle a Mr. Fit en la carrera y obtener la Jiggy.

La caja fuerte Superstash se abrirá para que puedas tomar una Jiggy si completas la combinación. A lo largo de todo este mundo están cuatro botones de combinación, cada uno tiene un número. Truena un Clockwork Kazooie Egg arriba de cada uno para que introduzcas el número en la caja fuerte. El código es 1984.

Derrota a Mingy Jongo, el farsante que se hace pasar por Mumbo Jumbo. Hay dos chozas de Mumbo en este mundo, una rosa y una azul, desafortunadamente no siempre están en la misma choza.
Para reconocer quién es quién, debes checar el Jinjo que está en la parte de abajo, si es un Jinjo bueno, entonces es el malvado Mingy Jongo y si es un Minjo malo, entonces el sujeto que está arriba es el Mumbo Jumbo auténtico.

Siendo el abejorro, vuela alrededor de la montaña en dirección contraria a las manecillas del reloj, disparándoles a cada una de las cuatro plantas Eyeball. Cuando la cuarta caiga, obtendrás la Jiggy.

Dirígete a lo alto de la montaña para que encuentres un blanco, al que le debes disparar 20 veces en 10 segundos para abrir la colmena. Una vez que estés adentro, debes obtener más de 50 puntos en el mini-juego para obtener una Jiggy.

Derrota a Canary Mary en una carrera para que obtengas una Jiggy, puedes encontrarla a la izquierda de la tienda de Wumba.

Entra en Big Cheese Wedge y agarra el Jinjo (ahorita vemos esto). De aquí cambia a Shack Pack y busca una pequeña abertura. Rodea un poco y toma la Jiggy del otro lado del queso.

Usa el Shack Pack con Banjo para meterte en Jello Castle y tomar la Jiggy que se encuentra dentro.

Deja a Banjo en la caverna central y lleva a Kazooie fuera por el camino de huellas. Usa el Glide hasta el bote de basura de la izquierda y métete ahí. Obtén más de 50 puntos en 60 segundos y ganarás una Jiggy.

## Cheatos

Repite los mismos pasos siendo abejorro para entrar a la colmena, si haces más de 40 puntos, obtendrás un Cheato.




Gánale a Canary Mary por segunda vez y obtendrás un Cheato.

Compite en el Mini juego de Pot O' Gold y haz más de 75 puntos para que ganes un Cheato.

## Jinjos

Recuerda que hay un Jinjo dentro de la luz verde de la choza del impostor Mingy Jongo y un Minjo en la choza de genuino Mumbo Jumbo.

Usa los Spilt-Up Pads en la caverna central y lleva a Kazooie al Shockspring Pad cruzando. Usa el botón para que salte y alcance un Jinjo más.

Puedes encontrar a un Jinjo justo arriba de la tienda de Humba.

Sube a la planta hasta el Big Cheese Wedge siendo Banjo sólo y sube en él. Usa el Sack Pack para saltar de cebolla en cebolla hasta que alcances al Jinjo.




Antes de salir del bote de la basura, dispara un Clockwork Kazooie Egg al envase de leche para que encuentres otro de estos pobres seres.

Encuentra el Arcoiris que está afuera y presiona el botón dorado que está cerca de la montaña. Usa el Talon Trot para que subas al arcoirirs y llega a lo alto de Pot O' Gold para que hagas que baje. Dispara un huevo en los huecos de colores casi al centro, para que inicies un mini juego, haz más de 90 puntos para que obtengas una Jiggy.









## Honeycombs

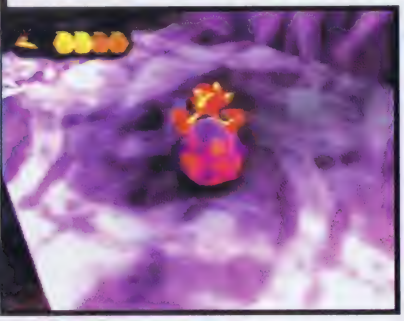
Una de los Honeycombs está en una de las piedras que puedes ver desde el aire, sólo usa el Bill Drill en cada una hasta que encuentres el Honeycomb.

Vuela y dirígete a el bote de basura. Dentro encontrarás otro Honeycomb.

El último Honeycomb está en la misma isla que Pot O' Gold. Sigue el borde al rededor para que los agarres.



## Movimientos



### Sack Pack

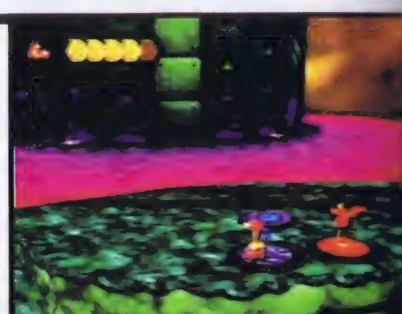
Haz que Kazooie empolle un huevo que está cerca de los Split-Up Pads en la caverna central y ahora cambia a Banjo. Pon el Floater en su mochila y guíalo a el bloque rosa de hielo. Usa el Shack Pack para que encuentres el último montículo de Jam Jar y aprendas el movimiento Sack Pack; ahora ya tienes todos los movimientos del juego.



## 10. Cauldron Keep



Con todos los ítems encontrados en el juego (o al menos 55 Jiggies), regresa con el maestro Jiggywiggy para jugar el siguiente reto. Tienes 100 segundos para resolver el más difícil de los rompecabezas. Una vez que lo logres, el maestro te abrirá las puertas para que puedas entrar a Cauldron Keep. Ahora dirígete al área Quagmire y usa el Claw Clamber para que puedas subir a Grunty's Fortress.





Para llegar al nivel más bajo de Cauldron Keep necesitarás usar el Split-Up y poner a cada personaje en sus respectivos botones. Necesitarás usar el Glide para llegar a Kazooie y el Sack Pack con Banjo. Con los dos botones presionados, junta a los dos personajes y entra. Este mundo no contiene ítems que encontrar ni movimientos ni Jinjos (afortunadamente), pero sí debes pasar un par de jefes y un minijuego muy padre que se llama Tower of Tragedy. Después de vencer al fiel pero inepto Klungo por tercera y última ocasión y de vencer el reto de preguntas de Grunty, deberás regresar al templo de Jiggywiggy para que te dé acceso a la parte de arriba de la fortaleza.

Para que puedas completar el rompecabezas necesitas 70 Jiggies. Si seguiste al pie de la letra estos Tips, no tendrás ningún problema; ahora sólo coloca las 20 piezas en el rompecabezas y regresa a Cauldron Keep. Subre las escaleras y prepárate para la pelea más difícil del juego.

Bueno, esta es la parte final de los Tips de Banjo-Tooie; esperamos que te hayan servido de mucho y que de una vez por todas Grunty aprenda su lección, o que los programadores de Rare no hagan tan enredados los mundos y se fijen más en el factor diversión. Si llegas a atorarte en algún lugar, no dudes en escribirnos y contestaremos tus dudas.

## AGRADECEMOS A:

AARON I. EVARISTO CASTILLO
ABRAHAM TELLEZ VIZCAINO
ADRIANA VAZQUEZ CHAVEZ
ALAN H. AVALOS ESTRADA
ALAN I. VALDIVIA G.
ALAN PERALTA ALONSO
ALAN V. GARCIA TORRES
ALDO KARIM DUEÑAS OTERO
ALDO R. MARTINEZ SIFUENTES
ALDO SINUHE GONZALEZ TORRES
ALEJANDRO DE JESUS RIVERA Z.
ALEJANDRO ESPINOZA GONZALEZ
ALEJANDRO HERMOSILLO BECERRRA
ALEJANDRO J. GONZALEZ DEL CORRAL
ALEJANDRO MARTINEZ
ALEJANDRO RIVERA CASTILLO
ALFONSO OROZCO F.
ALFREDO CARRILLO GARIBAY
ALFREDO VALENCIA BARRAZA
ALONSO OROZCO F.
AMARANTA V. JIMENEZ VILLALPANDO
ANDREA LINDERO PALOMARES
ANDRES ITURRALDE CAMACHO
ANDRES SORIANO CARRANZA
ANGEL A. RANGEL CORTES
ANSELMO G. ROMERO REDONDO
ANTONIO ROMERO SILVA
ARIEL ESCOBEDO RAMIREZ
ARIEL ROMERO GALLEGOS
ARMANDO AVILA GONZALEZ
ARMANDO BRIONES
ARTURO ALVAREZ GAMIÑO
ARTURO G. REYES MONREAL
BRENDA L. SERVIN MARTINEZ
BRUNO SALGADO BELTRAN
CARLOS EDUARDO J. VALDOVINOS
CESAR ARIAS RUIZ
CESAR DOMINGUEZ PEREZ
CESAR ROQUE ROMERO
CLAUDIA I. RAMIREZ ACEVES
CHRISTIAN RODRIGUEZ LOPEZ
CHRISTIAN ELENA HINOJOSA CASTILLO
DANIEL ABEYTA TORRES
DAVID E. PINTOR GAMBOA
DAVID GONZALEZ COMISARIO
DAVID NUÑO CORREA
DIEGO GUILLEN DEL R.
DIEGO RIVERA PEREZ
DIEGO SOTO PORTILLO
EDER G. SUAREZ RODRIGUEZ
EDER SAUL NAVA DIAZ
EDGAR
EDGAR B. BORBON SANDOVAL
EDGAR E. ALMAZAN CHIA
EDGAR ROMERO JASSO
EDGAR SANCHEZ ORTIZ
EDISON C. GARCIA CASTILLO
EDSON M. GUERRA G.
EDU MISAEL MARTINEZ RODRIGUEZ
EDUARDO A. SANCHEZ OSORIO
EDUARDO D. MORENO SANCHEZ
EDUARDO J. VALENCIA SANTIN
EDUARDO P. RODRIGUEZ
EDUARDO SANCHEZ BARRIOS
EDWIN JORGE GARCIA VAZQUEZ
EFRAIN DE JESUS RODRIGUEZ
EFRAIN RUIZ SUSTAITA
EFREN M. SANTAMARIA CARDENAS
EMMANUEL BALLESTEROS GONZALEZ
EMMANUEL LOPEZ CRUZ
ENRIQUE A. GARIBAY TREJO
ENRIQUE GOMEZ FIGUEROA
ERIK E. NAVARRO SANTIAGO
ERNESTO BELMONT GARCIA
ESTEBAN D. CASILLAS PALATOS
FAUSTINO ENRIQUE F.
FELIPE DE JESUS RAMOS LOPEZ
FELIPE DE JESUS VITAL LOPEZ
FERMIN VILLANUEVA CONTRERAS
FERNANDA CADENA
FERNANDO ELIAS ADAME
FERNANDO LOZANO MOLINA
FERNANDO M. RUELAS GOMEZ
FLOR DE MARIA LOPEZ SAENZ
FRANCISCO E. GARZA FLORES
FRANCISCO NIETO RAMIREZ
FREDI DE SANTAMARIA

GABRIEL NIETO MARTINEZ
GERARDO A. DORADO F. CHRISTIAN
ELENA
GERARDO M. CAMACHO MARIN
GENARO ORTIZ ORTIZ
GILMAR A. BENITEZ CALVO
GLADYSS ZAIRA ESPINOZA S.
GRECIA L. PACHECO REYNOSO
GUILLERMO CASTILLO HERNANDEZ
GUSTAVO A. ACHIRICA ARGÜELLO
HECTOR A. MAGAÑA
HECTOR DANIEL DEL RIO M.
HECTOR E. RODRIGUEZ MUÑOZ
HECTOR G. SEGURA COPTO
HOMERO BENAVIDES RAMIREZ
HUGO GOMEZ CERVANTES
IRAM DE JESUS C. ARREDONDO
IRVIN O. CRUZ AGUILERA
IRVIN A. GIRON BAUTISTAS
ISIDRO AGUILAR HERNANDEZ
IVAN CASTELAN
IVAN G. BERUMEN BERMUDEZ
J. VALENTIN NAJERA A.
JAN I. G. CRUZ GUTIERREZ
JAVIER A. GARCIA VAZQUEZ
JAVIER ARRIAGA MENDIETA
JAVIER L. MATEOS CONDE
JAVIER NAJERA MEJIA
JAVIER OCADIZ MUÑOZ
JESUS A. LOPEZ CHAVARRIA
JESUS ARIEL LUNA BERLANGAS
JESUS EDUARDO RIVERA A.
JESUS I. BETANCOURT MORALES
JESUS M. RODA ALCANTAR
JESUS PARRA CHAVEZ
JESUS R. RODRIGUEZ GONZALEZ
JESUS SALINAS GUTIERREZ
JONATHAN A. TRISTAN SOSA
JONATHAN D. GARCIA QUIROZ
JONATHAN FCO. ESQUIVEL AVILA
JONATHAN GARIBALDI
JONATHAN HERNANDEZ AGUIRRE
JORGE ALBERTO Z.
JORGE A. LOPEZ BUSTAMANTE
JORGE A. LOPEZ MENTADO
JORGE A. ROMERO
JORGE ARTURO TORNERO ACEVES
JORGE C. PEREZ SULU
JORGE E. VIVEROS H.
JOSE A. MORENO HERNANDEZ
JOSE A. ZAMORANO OCHOA
JOSE ALBERTO ORTIZ P.
JOSE C. VARELA ALEMAN
JOSE EDUARDO MORENO I.
JOSE E. PRIETO RODRIGUEZ
JOSE E. RODRIGUEZ MACIAS
JOSE E. SANTOS CONTRERAS
JOSE FERNANDO CESSA B.
JOSE G. FELIX JIMENEZ
JOSE HERNANDEZ MARTINEZ
JOSE JAVIER ANTONIO
JOSE JAVIER GARCIA
JOSE JAVIER ZAMORA
JOSE JORGE N. MONREAL
JOSE JUAN MUÑOZ
JOSE L. HUERTA HERNANDEZ
JOSE L. HUERTA HERRERA
JOSE L. PONCE RODRIGUEZ
JOSE LUIS A. LUNA
JOSE OSCAR MENDEZ R.
JOSE SALVADOR RAMOS A.
JUAN A. ZARZA PAGOLA
JUAN C. GUTIERREZ TOLEDO
JUAN C. PAEZ TORRES
JUAN C. RUEDA REYES
JUAN C. SOTO REYES
JUAN CARLOS R. S.
JUAN DIEGO RAMIREZ
JUAN E. DE JESUS MONTAÑEZ G.
JUAN FRANCISCO ARREDONDO
JUAN JOSE SOSA T.
JUAN LUIS OLGUIN
JULIO CESAR CHAVIRA QUIROZ
JULIO A. TREJO REYES
JULIO C. CRUZ LOZANO
KHAIRO RUEDA ROSAS
LAZARO SANCHEZ BARRERA
LENIN OLIVERA DIAZ

LUIS A. AQUINO MUÑOZ
LUIS A. CORTES ROSAS
LUIS A. GUERRERO ABDEL JALEC
LUIS E. MENDEZ SALDAÑA
LUIS E. RODRIGUEZ LOPEZ
LUIS F. BUENFIL ESPADAS
LUIS F. PEREZ DIAZ
LUIS F. QUIÑONES LOPEZ
LUIS GERARDO PEÑA
LUIS H. DELGADILLO PEREZ
LUIS MENDEZ SALDAÑA
LUIS O. GALVEZ MARTINEZ
LUIS ROBERTO BARBA PEREZ
MANUEL A. ROBLEDO VARGAS
MANUEL JESUS GAMBOA HERRERA
MANUEL YAÑEZ GUZMAN
MARCELA SALGADO MERCADO
MARCOS RODRIGUEZ CORTINA
MARCO A. VALDERRAMA GORDILLO
MARCO ALCAZAR
MARCOS A. VILLAVICENCIO ORTIZ
MARCOS E. MARTINEZ RODRIGUEZ
MARIA MARTINEZ TEAL
MARIANA A. CAMACHO SANCHEZ
MARIANA E. VERAS RICHARZON
MARIO A. SAUCEDO ARCE
MARIO E. OLIVARES FIGUEIRAS
MARIO I. MARTINEZ MARTINEZ
MARISOL A. SANCHEZ
MARLENE A. R. TORRES
MARTIN S. SOLIS GAMEZ
MAURICIO CASTILLO AYALA
MICHAEL SALINAS RODRIGUEZ
MIGUEL A. DE LEON ALDANA
MIGUEL A. RIOS MENA
MIGUEL ALEJANDRO DE LEON ALDANA
MIGUEL A. NAVARRETE SALDAÑA
MIGUEL DE JESUS TRISTAN SOSA
MIGUEL I. ARIAS R.
MIGUEL ORTIZ GONZALEZ
MIGUEL YOED REYES H.
MOISES DIAZ N.
MOISES QUINTANILLA
NESTOR A. SANTOS PAVON
NESTOR DEITA AGUILAR
NOE LARA MARTINEZ
NORMA E. ALEJO SANDOVAL
OLIVER OLIVARES FIGUEIRAS
OMAR A. LOPEZ GUERRERO
OMAR DIAZ SANTANA RUIZ
OMAR RODRIGUEZ CALDERON
ORLANDO E. RIVERA R.
OSCAR D. RIVERA YEPIZ
OSCAR GUERRERO LEYVA
OSCAR G. PEREZ VEGA
OSWALDO DORANTES
PATRICIA AYALA
PAULINO GRADO ORTEGA
PEDRO A. CAMACHO SANCHEZ
RAFAEL A. CASTRO GUERRERO
RAFAEL E. GARCIA AVILA
RAMIRO MARRON ALONSO
RAUL F. ACOSTA TORRES
RAYMUNDO A. MENA AVILA
RICARDO A. GUILLERMO ROLDAN
RICARDO D. GARCI ROMERO
RICARDO PEREA LOPEZ
ROBERTO R. CRUZ MARTINEZ
ROBERTO RODAS MARTINEZ
ROBERTO RODRIGUEZ MARTINEZ
ROBERTO ULLOA CHAVEZ
RODRIGO CERDA CORNEJO
RODOLFO H. ESPINOZA GONZALEZ
RODOLFO MAGALLON MARTINEZ
RODRIGO BRAVO ENRIQUEZ
RODRIGO FRANCO
RODRIGO I. SUAREZ ORTEGA
ROGELIO RIOS VIELMA
ROMAN H. GUERRERO GINEZ
ROSA MARIA NIETO
SAHID M. ROBLES BELLO
SALVADOR CARRILLO TELLO
SALVADOR SAAVEDRA FRANCO
SAMUEL E. LINARES IZAZAGA
SERGIO A. ROCHA GALLEGOS
SERGIO D. ASH MARTINEZ
SERGIO DOMINGUEZ SOLORZANO
SERGIO E. CERECEDO PEREZ

SERGIO MANRIQUE DE LARA
SUSANA A. REYES CAMACHO
URIEL HERMOSILLO BECERRA
VERONICA GONZALEZ MIRELES
VICENTE ESCAMILLA GUIOT
VICTOR H. VALDIVIA RAMIREZ
VICTOR M. FLORES LOPEZ
VINICIO LEONARDO G.
WILLIAM HINOJOSA RIOS
YAIR VARGAS MARTINEZ
YEMEN D. ESPINOZA VELAZQUEZ

## LECTORES INTERNACIONALES

### ARGENTINA
IGNACIO L. TRABEG

### BOLIVIA
F. DE JESUS CABALLERO BARRIENTOS
MAURICIO IRIGOYE HURTADO

### COLOMBIA
CARLOS ALBERTO MARTINEZ
SANTIAGO SUESCUN GARAY

### COSTA RICA
ARIEL OFFMANN
ARMANDO BLANCO CASTRO
CARLOS A. PEREZ CARMONA
CRISTOPHER LIEBHABER
DANIEL F. CHACON NAVARRO
FERNANDO LIZANO BOGANTES
FREDDY F. PEREZ CARMONA
LUIS D. CARVAJAL ZAMORA
MARCO E. ARIAS
NOLAN JIMENEZ G.
PABLO SALAS JIMENEZ
RANDALL CASTRO VALENCIA

### CUBA
MICHEL IZQUIERDO PEREZ

### CHILE
ANDRES FLORES
DIEGO WALDERRAMA MALDONADO
EDUARDO VENEGAS
EMANUEL MARIN
FERNANDO SANDOVAL CASTILLO
JAVIER MENESES RODRIGUEZ
JONATHAN CAMPS
MARCELO OMEGA BUSTOS
MAURICIO VILLEGAS B.
PABLO FUENTES NOVA
PABLO ZAPATA LIEMPI
VALENTINA FUENTES

### ECUADOR
MARIO J. RODRIGUEZ MENESES

### ESTADOS UNIDOS
GABRIEL CRUZ JR.

### EL SALVADOR
CARLOS ROBERTO FLORES
LOURDES MARIA FLORES MUJICA

### GUATEMALA
ANTONIO R. GARCIA GONZALEZ
EDWIN E. VALENZUELA ARAGON
EDWIN PACHECO CALDERON
EMMANUEL E. DE PAZ
FERNANDO PAREDES
LUIS F. GARCIA DIAZ
MANUEL RODRIGUEZ GONZALEZ
OSCAR RAMIREZ

### PERU
JAVIER VEAS RIQUELME

### REP. DOMINICANA
OLIVO BRITO

### URUGUAY
MAURO CAL

### VENEZUELA
MARCOS J. MONTERROSA



# Extra





## Más Mortal Kombat

Al parecer Ed Boon (co-autor de la serie Mortal Kombat junto con John Tobias) ha estado bastante ocupado con algunos proyectos, pero lo que nos tiene a todos pendiendo de un hilo son las dos noticias más relevantes que circulan por su página web (www.noob.com).
Mortal Kombat 5 ya está en desarrollo, mientras que un poco más abajo hacen dos simples preguntas... ¿Qué personajes te gustaría ver en Mortal Kombat para Game Boy Advance? Y ¿Qué parte de la serie te gustaría que fuera?
Estamos seguros de que todos los fans de la saga cruzamos los dedos por jugar con nuestros personajes favoritos tanto en los locales de arcadia como en la comodidad del GBA.
Estaremos pendientes.

## Doom en un pequeño paquete

La versión de Doom para el Game Boy Advance ya está casi lista y saldrá en el mes de Noviembre. El juego se ve bastante bien y fluido aparte de que podrán jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo en una batalla encarnizada. Son excelentes noticias, sobre todo si tú y tus cuates ya están listos con sus sistemas y cables necesarios.

## Resident Evil Zero no estuvo en el Space World 2001

Al visitar el stand de Capcom y no ver nada referente a este título (Bio Hazard 0), todos pensamos que el juego se había cancelado, pero al hacer preguntas acerca del juego, los directivos de Capcom aseguraron que el proyecto sigue en camino, aún cuando no se haya presentado en el evento.
Esperamos que pronto muestren imágenes del juego, ya que muchos de nosotros ya estamos verdaderamente desesperados por ponerle las manos encima.

Los números llegaron para el Nintendo GameCube
Ya es un hecho de que el GameCube se retrasó algunos días, pero es un hecho que el 18 de Noviembre lo podremos ver en toda América al precio sugerido de $199 USD.
Para quienes aún se preguntan cuáles son los juegos con los que contará en los siguientes meses aquí te presentamos la lista oficial de lanzamientos:

Noviembre 18 (día del lanzamiento)
Luigi's Mansión - Nintendo
Wave Race Blue Storm - Nintendo
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 - Nintendo
Super Monkey Ball - Sega
Dave Mirra Freestyle BMX 2 - Acclaim
Extreme G3 - Acclaim
All-Star Baseball 2002 - Acclaim
NFL Quarterback Club 2002 - Acclaim
Crazy Taxi - Acclaim
NFL Blitz 2002 - Midway
NHL Hitz 2002 - Midway
Batman Dark Tomorrow - Kemco
Universal Studios - Kemco
Madden NFL 2002 - EA
SSX Tricky - EA

Los juegos que les seguirán son:

Pikmin - Nintendo - Noviembre 19
FIFA Soccer 2002 - EA - Noviembre 27
Super Smash Bros. Melee - Nintendo - Diciembre 3
Eternal Darkness - Nintendo - Diciembre 3
Galleon: Islands of Mistery - Interplay - Invierno 2001

Esperamos que sea suficiente para hacer tu lista de Navidad, ya que el resto de los juegos llegarán hasta después del inicio del 2002.

## ULTIMA PAGINA

Este mes ha sido de grandes sorpresas, el reporte del Space World 2001 lógicamente no lo pudimos pasar por alto, por lo que te presentamos un completo análisis de todos los juegos más relevantes que vimos en nuestro viaje.
Por otra parte, contamos con una nueva sección que vendrá a suplir lo que antes se conocía como Segunda Opinión para que puedas tener un punto de vista totalmente diferente de cada uno de los analistas que trabajan en esta, tu revista.
Solamente falta un mes para tener el NGC en nuestras manos y estamos seguros que tu también ya estás haciendo tu lista con la información que viene aquí al lado de Extra (que en este mes entró como información calientita).

En el siguiente número te tendremos más sorpresas como lo hicimos en éste y esperamos poder contar con tu apoyo tanto en cartas para la sección de Adeleine, como para Dr. Mario. Super Wario quien por fin regresó de sus largas vacaciones y esperamos poder contar con él en el siguiente número.
Agárrate porque para Noviembre tendremos más información tanto de las novedades de Game Boy Advance, Nintendo GameCube y por supuesto todo lo que tenga que ver con el mes de "todos los santos".
Muchas sorpresas nos esperan para Noviembre así que prepárate para vivir con nosotros toda la emoción de los 128-Bits. Hasta la próxima.


¡No te sientes demasiado cerca de la tele!
Discovery Kids
"Cumplimos 5 Años"
La Magia del Cine 15:30 horas
Mecánica Popular para Niños 15:00 y 18:00 • Mi Guión en Discovery Kids 17:00 • El Fantasma Escritor 17:30
Lunes a viernes por las tardes

# En sus tapas, listos y... arráncate al instante con




**Destapa tu Pau-Pau y gana al instante una bicicleta, un scooter o una súper camioneta a control remoto.**

Arráncate y llama al 01 800 468 1234 para reclamar tu premio.

Si no ganas al instante, tienes más oportunidades de ganar enviando 3 tapas de Pau-Pau en un sobre con todos tus datos, al Apartado Postal: 103-294 de México, D.F. para participar en el gran sorteo.

¡Entre más tapas destapes y envíes, más oportunidades tienes de ganar!

El sorteo se realizará el 26 de noviembre del 2001 y la publicación de ganadores el 29 de noviembre del 2001 en los periódicos Excélsior y El Universal.
La promoción es válida del 1 de septiembre al 24 de noviembre del 2001. Permiso SEGOB: S-0660-2001
Aplican restricciones